
DISKETTE IM HEFT
SONDERHEFT 79
Markt&Technik
öS 120,-/sfr 16,-/Lit. 16000
hfl. 21,-/dkr. 75,-/fmk 62,-
DM 16,-
64'er
Spiele
Action & Strategie
25 starke Supergames
Reaktion & Schnelligkeit
Oscar: Angriff der Killerwespen
Tips & Tricks
So knacken Sie die Highscores!
Geschick & Grips
Exis: Satelliten auf Irrwegen
64'er
25 Superspiele auf Diskette

DABEISEIN IST ALLES - FÜR NUR 19,80 DM!

BRANDNEU ZUR OLYMPIADE IN BARCELONA: DIE PC POWER DISC NR. 1/92 !

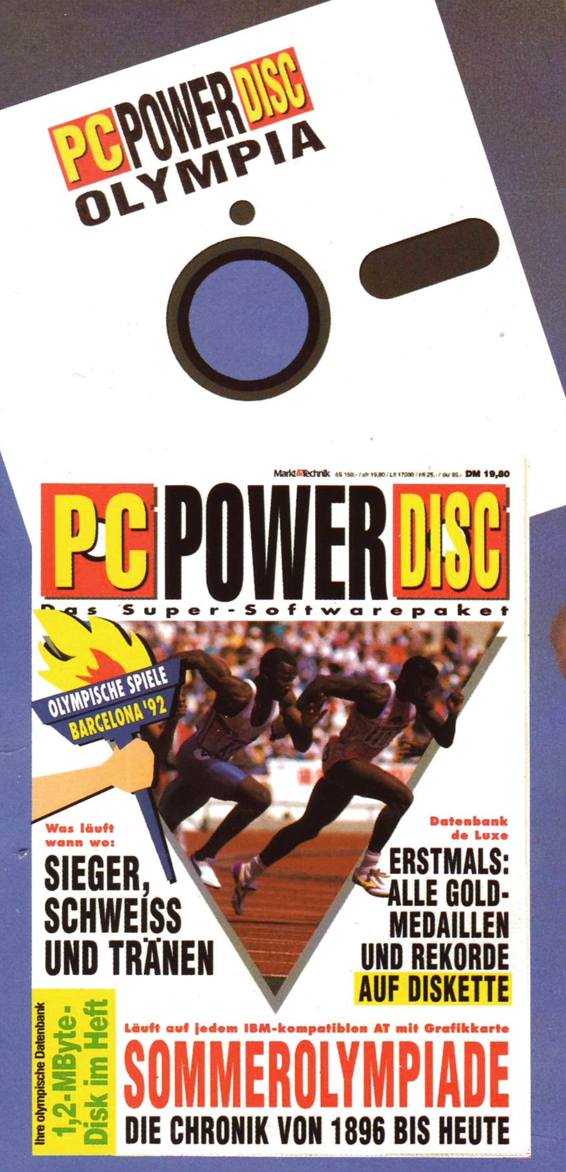
Das ist einmalig: Jetzt gibt's Ihre PC-Datenbank für Olympia am Kiosk! Wenn am 24. Juli die XXV. Olympischen Sommerspiele beginnen, sind Sie bestens vorbereitet. Denn rechtzeitig zum größten Sportereignis der Welt erscheint das **Software-Paket PC Power Disc - Olympia '92: eine PC-Diskette 5 1/4 " im Sonderheft zum rekordverdächtigen Preis von nur 19,80 DM!**

Mit diesem starken Software-Paket sind Sie hautnah dabei, wenn Athleten aus mehr als 160 Nationen 16 Tage lang um olympisches Gold, Silber und Bronze kämpfen! Sie brauchen nur einen grafikfähigen, IBM-kompatiblen PC, XT oder AT. Die PC Power Disc "Olympia '92" liefert Ihnen dazu

- Informationen über Ort und Datum der einzelnen Wettkämpfe
- eine Detailkarte der Wettkampfstätten
- auf Knopfdruck den aktuellen Medaillenspiegel
- und als Clou: die historischen Ergebnisse ab 1896.

Sie speichern die wichtigsten Entscheidungen ein und haben die Vergleichswerte sekundenschnell griffbereit. So lassen sich Rekorde und Bestzeiten erst richtig interpretieren!

Starten Sie durch - holen Sie sich "Olympia '92"!



DIE MEDAILLENREIFE PC POWER DISC NR. 1/92 GIBT'S AB 24. JUNI AN IHREM KIOSK!





Exis: Schaffen Sie's, innerhalb des Zeitlimits alle Satelliten abzuräumen?

Alle Programme aus Artikeln mit einem Disketten-Symbol finden Sie auf der beiliegenden Diskette (Seite 19)

Exis – Müllabfuhr im Weltraum

Galaktischer Abschleppdienst

Ein schwieriger Auftrag erwartet Sie: Als altgedienter Raumschiff-Commander müssen Sie das Weltall entmüllen und ausgediente Satelliten zum Schrottplatz bugsieren.

Phil Sollings, in Ehren ergrauter Captain der Centerprise-Raumflotte, erhält kurz vor der Pensionierung ein Schreiben der interstellaren Müllabfuhr-Kommission mit Sitz auf Exis, einem Planeten im Sternbild des Orion: Aufgrund seiner Erfahrung soll er Sektor IV/P6 der Milchstraße von abgewrackten Satelliten befreien und sie zur Schrottverwertung bringen. Mit diesem Recycling-Verfahren können seltene und wertvolle Metallegierungen und Computer-Chips wiederverwendet und in neuen Wetter- und Beobachtungssatelliten installiert werden. Außerdem sind die liegengebliebenen Himmelskörper eine Gefahr für die raumreisende Menschheit, da sie unkontrolliert durchs All treiben. Jede Woche meldet die »Interstar Gazette« Crashs mit Satelliten-Wracks, die schon viele Todesopfer gefordert haben.

Allerdings steht der Commander unter Zeitdruck: Die kostbaren Metalle und Platinen-Bausteine sind nur begrenzt haltbar. Wird die Rebuilding-Zeit überschritten, kann man sie nur noch als Computerschrott an überzeugte Amiga-Hardware-Freaks verkaufen – eine gravierende finanzielle Einbuße!

Da man Phil Solling bei erfolgreicher Ausführung seines Auftrags eine Pensionsaufbesserung von 50000 Interstar-Dollars pro Monat zusagt, zögert er nicht lange, sein in vielen Kämpfen erprobtes Shuttle auf Vordermann zu bringen und die Reise in den weit entfernten Sektor unserer Milchstraße anzutreten.

Wenn Sie ihn auf seiner Mission begleiten möchten, dann laden Sie das Spiel mit:

```
LOAD "EXIS",8,1
```

Es startet automatisch. Stecken Sie den Joystick in Port 2. Zum reibungslosen Spielablauf müssen folgende Dateien auf Ihrer Diskette sein:

- EXIS (Startprogramm),
- PLANET FAR AWAY (Intro),
- GAME (Hauptprogramm),
- OPTION,
- EXIS ELITE (High Score),
- die Dateien 0 bis 8 (Sound).

Wenn die Startgrafik (Abb. 1) erscheint, muß man die Leertaste <SPACE> drücken, um die restlichen Programmteile nachzuladen. Jetzt bringt der Bildschirm das von fetzigem

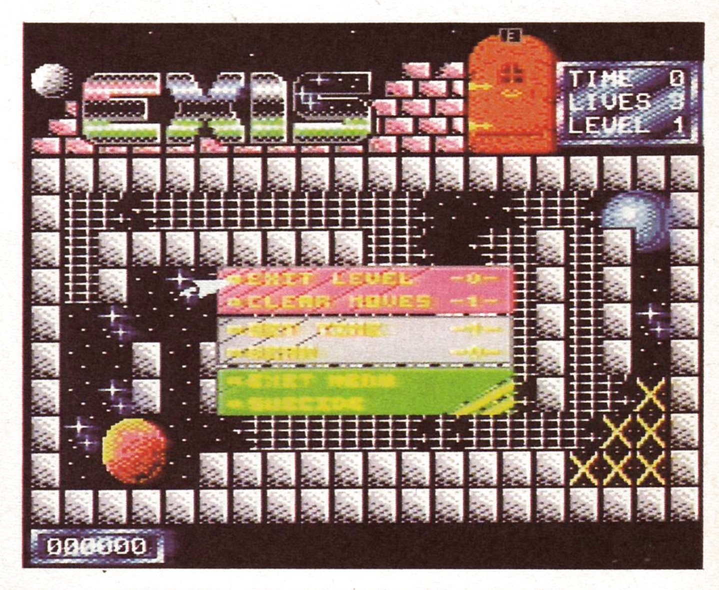


[1] Die Startgrafik von »Exis«. Mit <SPACE> geht's ins Spiel.

Sound untermalte Intro (Abb. 4), in dem Sie Hinweise zum Spielablauf erhalten. Falls Sie nicht den Feuerknopf drücken, geht das so lange weiter, bis Sie den Computer ausschalten...

Das Optionsmenü taucht auf. Bewegen Sie den Joystick auf- und abwärts, um die Menüpunkte auszuwählen (dann blinkt die Schrift!):

Play Exis: Per Feuerknopf kommt man ins Spiel.
Load...: lädt einen gespeicherten Spielstand,



[2] Per <RUN/STOP> läßt sich ein Spezialmenü einblenden

Store...: speichert die aktuelle Spielsituation auf Diskette,
Load Tune: Damit greift man auf die Mini-Diskothek des Spiels zu: Mit Joystick links oder rechts lassen sich die Namen neun verschiedener Musikstücke wählen (z.B. Dreaming, Leave me, Girls do usw.). Per Knopfdruck werden sie geladen (das sind die Dateien »0« bis »8« auf der Sonderheft-Diskette!).
Music off: Durch Bewegen des Joysticks nach links oder rechts erscheint »ON«. Damit läßt sich festlegen, ob der Sound während des Spiels aktiv ist oder nicht.

Wenn Sie im Menüpunkt »Play Exis« den Feuerknopf drücken, erscheint der erste Level-Bildschirm (Abb. 3). Das Space-Shuttle des Commanders steht links oben in der Ausgangsposition. Rechts unten finden Sie als gelbe Kreuze gekennzeichnete Felder, auf die man die grünen, roten und blauen Satellitenwracks verschieben muß. Bewegen Sie dazu das Shuttle zum Satelliten und schieben Sie ihn durch die freien Zonen des Spielfelds. Vermeiden Sie, mit Ihrer Altlast in eine Sackgasse zu geraten (z.B. in eine Mauerecke): Dann rührt er sich keinen Millimeter mehr von der Stelle! Außerdem sollten Sie darauf achten, nie zwei Satelliten nebeneinander

zu plazieren: Dann bleiben sie ebenfalls da, wo sie sind und rücken nicht mehr von der Stelle.

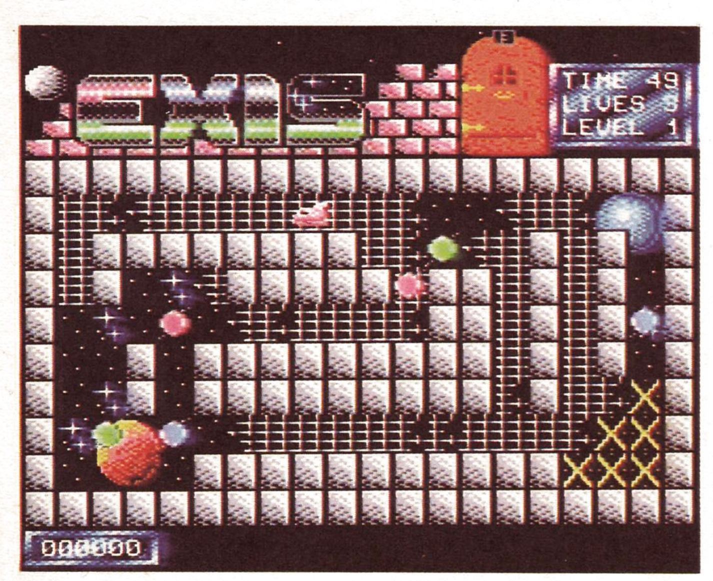
Oben rechts steht die Anzeige für die Zeit (TIME), die bei »55« beginnt und sich in Sekundenabständen verringert; die Anzahl der Restleben (man beginnt bei »3«) und der Hinweis aufs aktuelle Level (insgesamt gibt's 20 unterschiedliche Spielfelder!).

Unten links findet man die Score-Anzeige, die nicht nur die sichergestellten Satelliten aufzeichnet, sondern auch die zurückgelegte Strecke: Je weiter der Weg zum Schrottplatz, desto mehr Punkte gibt's! Hat man alle Schrottsatelliten innerhalb des Zeitlimits erfolgreich plaziert, geht's in die nächste Spielstufe!

Das hört sich alles einfacher an, als es ist: Das Zeitlimit ist verteufelt knapp. Daher sind im Spiel einige Hilfen eingebaut, die Sie ein ganzes Stück näher an die Lösung der Aufgabe bringen:

Speed-Funktion: Die Weltraum-Abschleppaktion ist praktisch nur dann lösbar, wenn Sie während des Spiels ständig den Feuerknopf drücken. Damit erhöht sich die Geschwindigkeit des Shuttles.

<RUN/STOP>: Per Druck auf diese Taste wird das Spiel nicht unterbrochen – ganz im Gegenteil: Von links scrollt ein Menübildschirm ins Spielgeschehen, der spezielle Extras bietet (Abb. 2). Man wählt sie durch Positionierung des Mauszeigers mit dem Joystick (auf oder ab) und Knopfdruck:



[3] Level 1: Bringen Sie die sechs Satelliten zur Schrotthalde!

End Level: Diesen Menüpunkt zu aktivieren bringt nur dann etwas, wenn Sie in einem der Spielfelder eine Schriftrolle entdeckt haben: Der Level läßt sich quasi erfolgreich beenden, ohne ihn wirklich zu lösen.

Such den Super-Beamer!

Set Time: Diese Funktion läßt sich nur einmal im Spiel benutzen: Man setzt die Zeitanzeige oben rechts (TIME) auf den Ursprungswert zurück (55).

Clear Moves: Hat man sich total verfranzt und ist noch genügend Zeit übrig, sollte man diese Option aktivieren. Sie setzt das Shuttle und die Satelliten wie beim Spielstart auf die Ausgangspositionen zurück.

Beam: Diese Funktion läßt sich nur dann sinnvoll nutzen, wenn man den Super-Beamer erreicht hat, der sich in diversen Levels versteckt hat (er sieht aus wie ein Taschenrechner). Einige Spielfelder sind nur durch diese Option zu lösen. Dann erscheint ein Editor-Cursor, mit dem man das eigene Raumschiff oder einen Satelliten wählt und an einer Stelle positioniert, die problemlos zugänglich ist. Achtung: Es ist nicht zwingend vorgeschrieben, den Super-Beamer nur in dem Level zu benutzen, in dem er entdeckt wurde!

Exit Menu: Damit kann man das Extra-Menü wieder verlassen und zum Spiel zurückkehren.

Suicide: Es gibt natürlich auch Spielsituationen, in die man sich hoffnungslos verrannt hat (da helfen auch die Extras nichts mehr!). Durch Wahl dieser Option können Sie die ausweglose Lage beenden und müssen nicht den Ablauf der Restzeit abwarten. Allerdings opfert man damit ein Leben.

Extras und Punkteverteilung

Auf Ihrer Sammelaktion durch die Sonnensysteme begegnen Ihnen Items, die Sie sich grabschen sollten – Gegenstände, die ihm Spielverlauf sehr nützlich sein können:

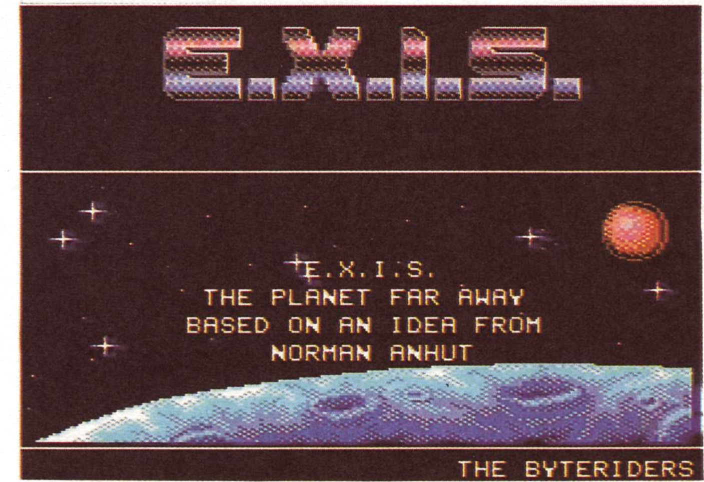
Herz: erhöht die Anzeige der verbleibenden Leben,
Dokument: enthält Geheiminformationen, wie manche Levels erfolgreich zu überstehen sind,
Uhr: setzt die Zeit auf den Anfangswert zurück,
Super-Beamer: der erwähnte Taschenrechner. Damit lassen sich Schiff und Satelliten teleportieren.
Schachbrett: macht alle bisherigen Aufräumaktionen im jeweiligen Level rückgängig und baut das Spielfeld neu auf. Die Figuren werden in die Ausgangspositionen gesetzt.

Nach 20 Levels in den Highscore

Der erreichte Score erscheint im Anzeigefeld links unten. Punkte gibt's:

pro Item: 1000 Zähler,
pro verbleibendem Restleben: 1000 Punkte,
Satellit um eine Position verschieben: 10 Punkte,
Restzeit wird multipliziert mit: 100 Zählern.

Wenn man eine überragende Punktezahl erzielt, wird sie in den High score übernommen und auf Diskette gespeichert – allerdings erst, wenn man alle 20 Levels des Spiels überstanden und die Aufgabe zur Zufriedenheit der intergalaktischen Müllbehörde gelöst hat! (Norman Anhut/bl)



[4] Im Intro findet man nützliche Infos zum Spielablauf

Kurzinfo: Exis

Programmart: Strategie
Laden: LOAD "EXIS",8,1
Starten: Spiel startet automatisch
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: neun verschiedene Sound-Dateien, vier Extras und Items im Spiel versteckt.
Benötigte Blocks: 192
Programmautor: Norman Anhut

Memult – 104 Memoryfelder

Der Gedächtnistrainer

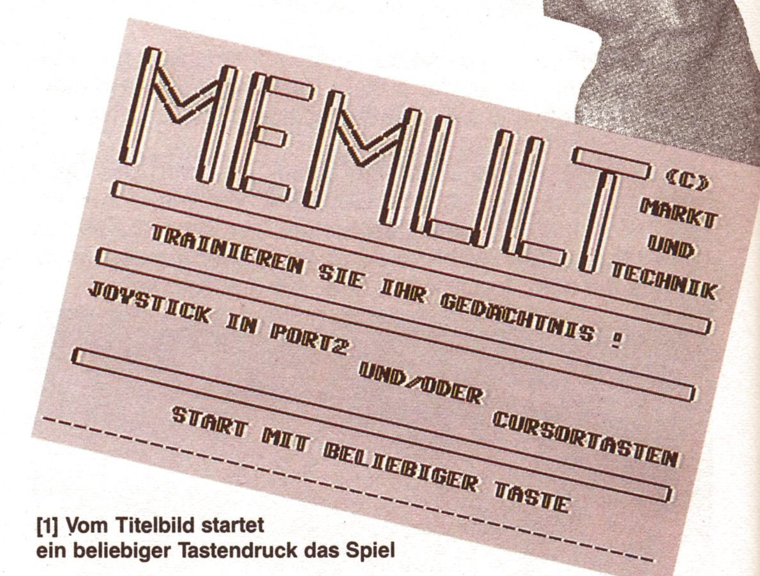
Diese Memory-Version für zwei Spieler wird Sie begeistern. 104 Karten mit 52 unterschiedlichen Motiven machen das Spiel zum spannenden Freizeitspaß.

Sie kennen bestimmt das beliebte Bildersuchspiel »Memory«. Computerumsetzungen wurden schon öfters vorgestellt. Aber diese Version schießt den Vogel ab. Der gesamte Bildschirm ist gefüllt mit Karten. Insgeamt stehen 104 davon parat, Ihr Gedächtnis zu testen. Damit es nicht zu einfach wird, sind die Motive zwar unterschiedlich, aber eine Hand wird Sie z.B. schier zur Verzweiflung bringen. Existiert sie doch in mehreren Versionen einmal mit dem Daumen nach unten, nach oben usw. Aber wem diese Aufgabe zu schwer scheint, kann ja versuchen den »Cheat-Modus« zu finden oder eigene Karten entwerfen.

Geladen wird von der beiliegenden Diskette mit:

```
LOAD"MEMULT",8
```

und mit RUN gestartet. Anschließend baut sich das Titelbild auf (Abb. 1). Mit beliebiger Taste geht's los. Beachten Sie: Es dauert ca. eine Sekunde, bis die 104 Karten gemischt sind. Danach wird das Spielfeld sichtbar (Abb. 2). Ein angewähltes Feld ist weiß gekennzeichnet (Cursor). Mit dem Joystick in Port 2 oder den Cursortasten suchen Sie das gewünschte Feld aus. <Feuer> am Joystick oder <RETURN> läßt das darunterliegende Bild sichtbar werden (Abb. 3). Der erste von zwei Spielern darf zwei Karten sichtbar machen. Sind beide identisch, ist er weiter am Zug, ansonsten der zweite Spieler. Welcher Player dran ist, wird am unteren Bildschirmrand angezeigt, ebenso die Anzahl der gefundenen Kartenpärchen (Abb. 2). Ein Spiel läßt sich jederzeit mit <RUN/STOP> abbrechen. Sie landen danach wieder im Titelbild. Das letzte Ergebnis bleibt sichtbar. Das nächste Spiel (mit neu gemischten Karten) startet auf beliebigen Tastendruck. Wir wollen Ihnen nicht verheimlichen, daß es auch hier einen »Cheat-Modus« gibt. Er zeigt die Reihenfolge der gemischten Karten in Zahlen (Abb. 4). Aber wie Sie ihn erreichen, sollten Sie selbst herausfinden. Nur soviel sei verraten: gewählt wird er mit einer dreistelligen Tastatureingabe.



[1] Vom Titelbild startet ein beliebiger Tastendruck das Spiel

Eigene Spielkarten

Wir verraten Ihnen ein paar Tricks, damit Sie eigene Bilder in Memult einbauen oder die schon vorhandenen verändern können. Zunächst ist ein guter Sprite-Editor notwendig und etwas Ausdauer, um 52 Sprites zu entwickeln. Wir empfehlen dazu »Spritemon 2.2« aus Sonderheft 75. Um die Farben zu editieren und die Sprites zu speichern, benötigen Sie außerdem einen Maschinensprachemonitor, z.B. den SMON aus Sonderheft 71. Nachzubestellen sind beide Hefte bei 64'er Leserservice, CSJ, Postfach 140 220, 8000 München 5, Telefon 089/ 20 25 15 28.

Laden Sie zuerst »Memult« mit

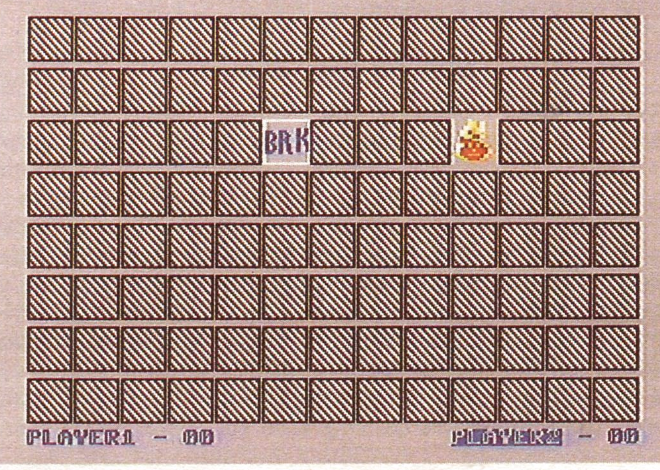
```
LOAD"MEMULT",8
```

danach ohne zu starten den Spritemon (Sonderheftdiskette 75) mit

```
LOAD"SPRITEMON 2.2",8
```

Jetzt starten Sie mit RUN und tippen (mit <A> = anwählen) den Adressenbereich $3000 ein (danach <RETURN>. Die Sprites von Memult liegen im Speicherbereich von $3000 bis $3CFF (12288 bis 15615) und lassen sich sowohl Multicolor-, als auch einfarbig konstruieren. Dies wird möglich, da ein Spriteblock aus 64 Byte besteht aber zur Darstellung nur 63 genutzt werden. Byte 64 wird im Spiel als Kennung genutzt und enthält die Daten: »Multicolor« oder nicht und »Sprite-Farbe«. Im Multicolor-Modus sind allerdings zwei Farben immer gleich: Multi1 = 01 (weiß), Multi2 = 08 (orange). Außerdem läßt sich die Hintergrundfarbe (Backgr = 15)

[2] Das Spielfeld zeigt 104 Karten



[3] <RETURN> oder <Feuer> zeigt das Motiv unter der Karte

nicht ändern. Lediglich die Spritefarbe (Sprite) kann Ihren Wünschen angepaßt werden. In Abb. 5 sehen Sie die Einstellung von Sprite 52 (große Abbildung, multicolor) und Sprite 2 (kleine Abbildung, einfarbig). Es ist empfehlenswert, sich beim Konstruieren eine Übersichtsliste anzulegen:

Nr.	Block von bis	Modus	Farbe
1	3000 3040	single	1
2	3040 3080	single	2
3	3080 30C0	single	5
ectr.			
52	3CC0 3D00	multi	6

Sie hilft später beim Editieren welches Sprite in welcher Farbe erscheinen soll und in Multicolor oder nicht.

Wenn Sie die Sprites nach Ihren Wünschen neu- oder umgestaltet haben, verlassen Sie den Spritemonitor mit <RUN/STOP RESTORE> und laden den SMON (Sonderheftdiskette 71) mit :

```
LOAD"SMON $C000",8,1
```

danach geben Sie NEW ein. SMON starten Sie mit SYS49152 <RETURN>. Die Daten des ersten Sprites werden sichtbar mit:

```
M3000 M3040
```

```
SYS49152

   PC   SR AC XR YR SP   NV-BDIZC
;C00B  B0 C2 66 66 F6   10110000
.M3000 3040
:3000 00 00 00 00 00 00 00 00   ........
:3008 00 00 FF 00 03 FF C0 07   ......-.
:3010 FF E0 0F FF F0 0F FF F0   ........
:3018 0C 18 30 08 99 10 08 24   ..0....$
:3020 10 05 C3 E0 07 DB E0 00   ..-.....
:3028 FF 00 00 01 00 00 88 00   ........
:3030 00 FF 00 00 7E 00 00 00   ........
:3038 00 00 00 00 00 00 00 01   ........
.
.M3040 3080
:3040 00 00 00 06 06 00 03 9C   ........
:3048 00 01 F8 00 03 6C DB 03   ........
:3050 FC DB 03 9C DB 01 F8 DB   ........
:3058 00 F0 7E 0F FF 18 3F FF   ......?.
:3060 98 71 FC F8 01 FC 38 01   ......8.
:3068 FC 18 00 F8 18 01 8C 18   ........
:3070 03 8E 18 03 06 18 03 06   ........
:3078 18 06 03 18 00 00 00 02   ........
.█
```

Das letzte dargestellte Byte enthält die Codierung für Farbe und Darstellungsart des Sprites: im originalen Datensatz »01« (weiß). Das heißt das Sprite bekommt die Farbe »1« und ist einfarbig. Stünde hier »87«, wäre das Sprite in Multicolor dargestellt und hätte die Farbe »7« (gelb). Die erste Stelle (»8« oder »0«) entscheidet also über die Darstellungsart 8=multicolor, 0=einfarbig und die zweite über die Farbe. Dabei sind die Farbnummern mit denen im Handbuch identisch:

```
0 = schwarz      3 = türkis
1 = weiß         4 = violett
2 = rot          5 = grün
6 = blau         B = grau 1
7 = gelb         C = grau 2
8 = orange       D = hellgrün
9 = braun        E = hellblau
A = hellrot      F = grau 3
```

Wenn Sie, wie oben besprochen, eine Liste geführt haben, dürfte es keine Schwierigkeit sein, sowohl Farbe als auch Modus Ihren Wünschen anzupassen. Sie überschreiben jeweils das letzte Byte des Spriteblocks mit dem entsprechenden Kenn-Byte und drücken <RETURN>. Allerdings sollten Sie mit der Farbe »grau 3« etwas vorsichtig sein. Sie wird als Hintergrundfarbe des Bildschirm verwendet.

Danach speichern Sie die Spritedaten am besten auf eine Arbeitsdiskette mit:

```
S"DATEN/1"3000 3D00
```

Verlassen Sie jetzt den Monitor mit »X« <RETURN>. Da anstelle des kompletten Programmcodes von Memult der mit »NEW« unsichtbar gemachte Spritemonitor steht, muß wieder neu geladen und anschließend gespeichert werden. Sie tun dies (beiliegende Diskette) mit:

```
LOAD"MEMULT",8
```

anschließend springen Sie wieder in den Monitor mit SYS49152. Memult dürfen Sie zunächst nicht starten, da das Programm im Speicherbereich des SMON Tabellen anlegt. Legen Sie anschließend Ihre Arbeitsdiskette ein und laden Sie die geänderten Spritedaten mit:

```
LOAD"DATEN/1"
```

und verlassen Sie den Monitor mit »X« <RETURN>. Da SMON beim Verlassen alle Zeiger wieder in den Originalzustand bringt, läßt sich Ihre geänderte Memult-Version leicht speichern:

```
SAVE"MEMULT/V1",8
```

Wenn Sie um SMON auszuschalten danach <RUN/STOP RESTORE> drücken, können Sie Ihre neue Version mit RUN schon mal ausprobieren.

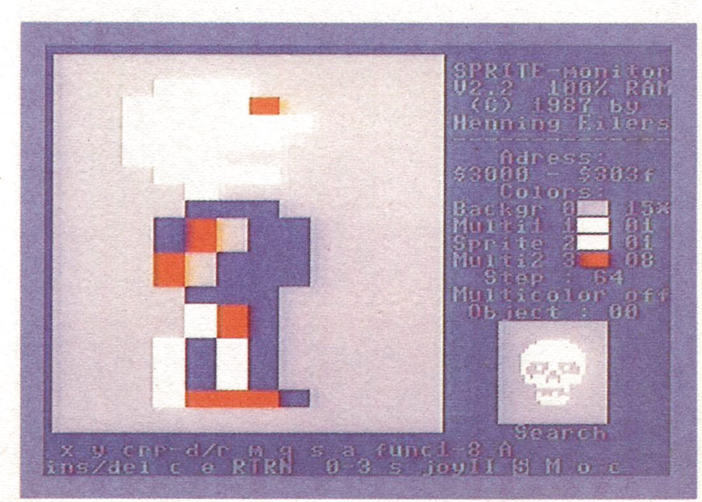
Noch ein Tip: Achten Sie bei den Lade- und Speicheroperationen auf die Floppylampe. Wenn sie blinkt, ist etwas schiefgegangen. Überprüfen Sie vor dem Wiederholen des Vorgangs, ob die richtige Diskette eingelegt war oder versucht wurde, auf eine schreibgeschützte Diskette zu speichern. (gr)

Kurzinfo: Memult

Programmart: Memory-Spiel mit 104 Karten
Laden: LOAD"MEMULT",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Cursor-Tasten und/oder Joystick in Port2
Benötigte Blocks: 61
Programmautor: A. Korduan

```
15 07 23 34 13 21 07 51 41 13 44 44 09
39 12 36 14 16 18 27 23 47 29 37 06 26
20 11 15 03 30 31 16 38 24 25 17 12 19
18 39 22 45 46 14 10 05 03 37 09 48 40
47 45 43 34 22 42 30 21 49 29 33 48 04
02 49 32 06 46 25 04 32 27 17 41 40 01
31 35 35 33 50 36 10 24 11 08 05 51 26
52 02 42 50 01 08 28 52 28 20 38 19 43
PLAYER1 - 00                PLAYER2 - 00
```

[4] Der Cheat-Modus zeigt die Reihenfolge der Karten



[5] Mit dem Spritemon 2.2 lassen sich eigene Karten gestalten

Muzzy Zoophyte – Billard der dritten Art

Störrische Superballs

Was war das gute alte Billard doch für ein beschauliches Spiel! Ein Stups mit dem Queue – und die Kugel rollte unaufhaltsam zu ihrem Ziel. Bis der Sportexperte Muzzy Zoophyte auf die Idee kam, die Spielregeln zu raffinieren...

Nicht nur Tennis spielt man anders im Jahr 3000, auch Billard ist nicht wiederzuerkennen: Statt des grünen Billardtisches fungieren jetzt mehrere große Hallen als Spielflächen, die mit grobem, rauhem Material ausgelegt wurden. Die Einschublöcher sind farbig - den Kugeln entsprechend, die da hinein sollen. Um das Spiel zu erschweren, sind auf der Billardfläche mächtige Quader als Hindernisse verteilt. Und das wichtigste: Es gibt keine Queues mehr, sondern ein kugelförmiges, schwarzes Gefährt, mit dem der Spieler die mannshohen Billardkugeln möglichst ungehindert in die Einschublöcher befördern muß: Blaue Kugeln ins blaue, rote Rundlinge ins rote Loch!

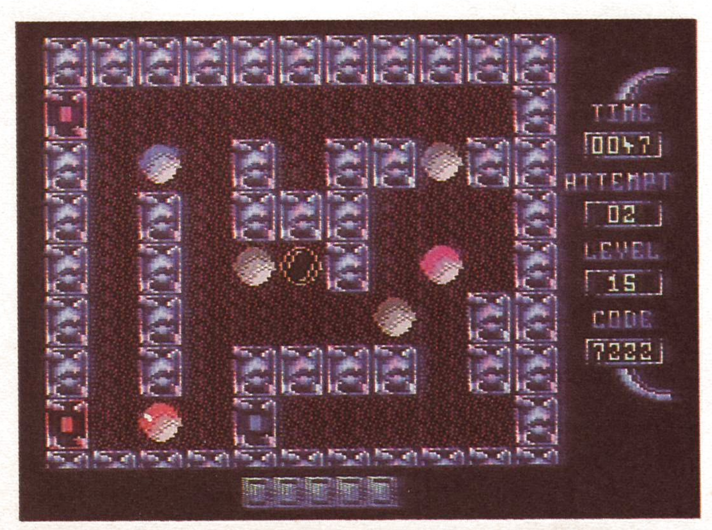
Die grauen Kugeln stören nur

Um das Maß vollzumachen, stehen wie zufällig auch noch überdimensionale graue Kugeln im Weg. Man kann sie an beliebige Stellen verschieben, darf sie aber nicht einlochen! Das Dumme ist nur: Sie behindern den Spieler bei all seinen strategischen Schachzügen, da er oft große Umwege machen muß, um die Farbkugel voranzutreiben. Am schlimmsten ist, daß bei Berührung einer grauen und einer andersfarbigen Kugel nichts mehr geht: Man sitzt fest und muß die Sache von der anderen Seite anpacken (falls das überhaupt möglich ist!).

Wenn Sie sich ans »Billard 3000« mit der neuen Regelauslegung des Professor Zoophyte gewöhnen wollen, müssen Sie das Spiel laden:

```
LOAD "MUZZY ZOOPHYTE",8
```

und mit RUN starten.



[1] Wer schon bei Level 15 einsteigen will, muß den richtigen Zugangscode eingeben

Wenn der Copyright-Hinweis erscheint, dauert's einige Sekunden, bis die High-score-Liste geladen ist. Erreichen Sie im Spiel mehr als 200 Punkte, dürfen Sie sich auch eintragen! Doch bis dahin ist es noch ein weiter Weg

Per Knopfdruck (Joystick Port 2) geht's ins Spiel. Jetzt kann man einen Level-Code per Tastatur eingeben. Bei jedem fünften Level von insgesamt 20 gibt's eine neue Kennzahl. Hier die Nummern zum Einstieg in höhere Spielstufen:
- Level 05: 7441,
- Level 10: 6557,
- Level 15: 7222 (Abb. 1).

Um in die dazwischenliegenden Levels zu kommen (z.B. in Nr. 6), hilft nur, den vorhergehenden (also Nr. 5) erfolgreich zu lösen...

Drückt man nur <RETURN>, landet man nach dem Laden der entsprechenden Datei von Diskette automatisch in Level 1 (Zugangscode: 0000). Auf Knopfdruck erscheinen das Spielfeld (Abb. 2). Wichtig sind die Anzeigen am rechten Bildschirmrand:

Time: Das Zeitlimit beginnt bei »30« und verringert sich in Sekundenschnelle auf »0«. Sind bis dahin noch nicht alle Kugeln versenkt, erscheint der Hinweis »Time out«. Auf Knopfdruck wird im selben Level neu gestartet.

Attempt: entspricht der Anzeige für »Leben« bei anderen Spielen. Voreingestellt ist »2«.

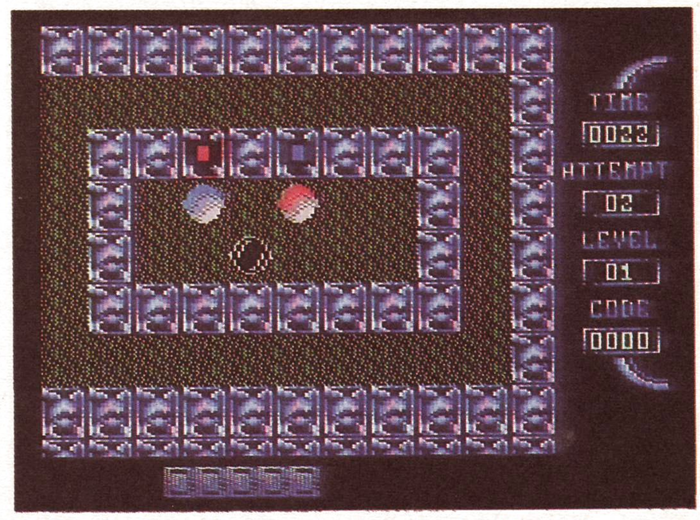
Level: die aktuelle Spielstufe,

Code: enthält die Nummer des Zugangscodes, den Sie bei Spielstart verwendet haben.

Bedingt durch den Bremsbelag der Hallenböden geht's nur schrittweise vorwärts. Die in der Halle aufgebauten Hindernisse und die grauen Störkugeln tun ein übriges dazu, daß Ihnen die Zeit durch die Finger rinnt.

Haben Sie sich in einer Spielsituation total verfranzt und können den Level nicht mehr lösen, bleibt nur noch der Druck auf <RUN/STOP>: Das aktuelle Spielfeld wird zwar neu aufgebaut, allerdings büßt man dabei ein Leben (ATTEMPT) ein.

Auch wenn wir das Billard des 20. Jahrhunderts noch lange spielen werden: Spannender und kurzweiliger ist »Billard 3000« allemal! (M. Trede/J. Ehlers/T. Detert/bl)



[2] Mehr Spaß macht's, wenn man im ersten Level beginnt

Kurzinfo: Muzzy Zoophyte

Programmart: Strategie
Laden: LOAD "MUZZY ZOOPHYTE",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: enthält 20 Levels. Level 5, 10 und 15 sind durch Zugangscodes erreichbar.
Benötigte Blocks: 147
Programmautoren: M. Trede/J. Ehlers/ T. Detert

Puzzlenoid – Levels im Zwillings-Look

...wie ein Ei dem anderen

Chaos – wohin man blickt! Nach den Druckwellen eines großen Bebens im Weltall ist kein Stein mehr auf dem anderen. Machen Sie mit beim Aufräumkommando!

Die Bewohner des Planeten »Copymania« sind ein eigenartiges Völkchen – Individualitäts-Muffel. Sie können es partout nicht ertragen, wenn es ein Lebewesen oder einen Gegenstand gibt, der einzigartig ist. Ein altes Gesetz schreibt vor, daß es von allem eine Kopie geben muß: Menschen, Tiere, Pflanzen, Häuser usw.. Überall im Land stehen Clone-Automaten, die alles und jeden vervielfältigen.

Chaos nach dem Raumbeben

Die Weltordnung der Copymanier gerät jedoch jäh aus den Fugen: Ein Raumbeben nie erlebten Ausmaßes schüttelte den ordentlichen Planeten kräftig durch und richtete schwere Verwüstungen an. Alle Behausungen verschoben sich in den Grundfesten. Und das Schlimmste: Alle Kopiergeräte wurden beim Beben zerstört. Vorbei war's mit der Gleichmacherei!

Unverzüglich machen sich die peniblen Planetenbewohner an die Arbeit, die wie Puzzle-Steine durcheinandergewirbelten Häuser wieder ordentlich zusammenzusetzen – aber ohne Ihre Hilfe werden sie's kaum schaffen!

Laden Sie deshalb das Spiel mit

```
LOAD "PUZZLENOID",8
```

und starten Sie mit RUN. Der Joystick gehört in Port 2!

Nach einigen Sekunden des Entpackens wird die Bestenliste (PUZZLESCORES) nachgeladen, dann erscheint das Titelbild mit drei Optionen, die man per Joystick abwärts/aufwärts auswählt (dann blinken sie!) und mit dem Feuerknopf aktiviert:

Start Game: Spiel beginnen,
Game Mode: Voreingestellt ist »Hard«. Wer's nicht so rasant angehen will, muß bei gewählter Option auf »Feuer« drücken: Jetzt erscheint die Einstellung »Easy«. Wer zunächst einige Übungsrunden absolvieren möchte, sollte diesen Modus zu Spielbeginn wählen.
Hiscores: bringt die aktuelle Liste (Abb. 1) der besten Spieler, in der Ihr Name noch fehlt...

Per Knopfdruck bei gewähltem Menüpunkt »Start Game« geht's ins Spiel. Der untere Bildschirm baut eine Menüleiste mit Anzeigefeldern auf:

Score: 00000 (erhöht sich hoffentlich im weiteren Spielverlauf),
Level: 001 (Level-Nummer, es gibt 30 unterschiedliche Spielfelder),
Time: 15 (zählt rasant rückwärts bis »0«),
Moves: 15 (die Anzahl der erlaubten Spielzüge),
Status: für Mitteilungen an den Spieler (Get Ready, Go for it, Game over).

Nach erneutem Knopfdruck geht's wirklich los: Der linke Bildschirmbereich zeigt die durcheinandergewürfelten Steine, rechts sieht man, wie sie im Urzustand geordnet waren (Abb. 2). In exakt dieser Form soll sich nach Ablauf des Zeitlimits auch das linke Bildschirmfeld präsentieren!

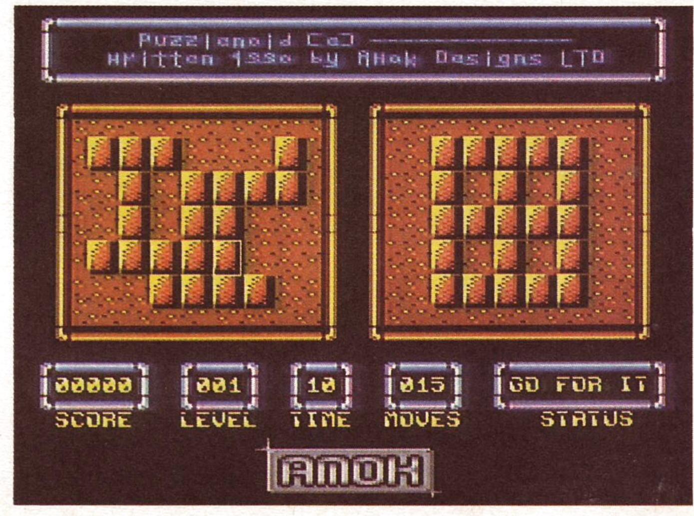
Plazieren Sie das weiß umrandete Cursor-Quadrat im linken Bildschirmbereich über einem Baustein. Per Knopfdruck nimmt man diesen auf und schiebt ihn in die gewünschte Richtung. Achtung: Die Steine rutschen immer nur eine Position weiter, Dauerfeuer nützt also nichts! Um jede Stelle, die man den Stein verschiebt, verringert sich auch die Anzeige bei »Moves«: Schiebereien kreuz und quer durchs Spielfeld sollte man besser vermeiden – schon allein wegen des knappen Zeitlimits. Hat man alle Steine korrekt plaziert, geht's ins nächste Level!

Schnelligkeit und strategische Kombinationsgabe sind gefragt, um alle 30 Spielfelder dieses »Verschieb-mich-Spiels« mühelos zu überstehen.

(Michal Pietrzak/Olaf und Marc Peters/bl)

ALL TIME HEROES
15350 ..64'ER. LEO..
14850 ..O. GASPIRTZ
10000 ...M. PIETRZAK
09000 ..OLAF PETERS
08600 .....LEO.....
08400 RICHARD..RINN
08000 ..MARC PETERS
07650 ....DEEK.
07000 .MIRCO WALDEN
06000 ..O. GASPIRTZ

[1] Wer in den High score will, braucht die »magische Hand!«



[2] Schaffen Sie's in 15 Sekunden, die Steine zu ordnen? Die TIME-Anzeige verringert sich rasend schnell!

Kurzinfo: Puzzlenoid

Programmart: Strategie/Geschicklichkeit
Laden: LOAD "PUZZLENOID",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: Zeitlimit und Anzahl der möglichen Spielzüge sind äußerst knapp bemessen
Benötigte Blocks: 112
Programmautor: M Pietrzak/O. u. M. Peters

Sensitive – Gefahr im All

Reise ins schwarze Loch

Im Jahr 2667 entdeckt man in der Nähe des Planeten Saturn ein gigantisches Antimaterie-Feld. Versuchen Sie, es zu vernichten, um die Menschheit vor dem sicheren Untergang zu bewahren!

Alle Wissenschaftler der W. I. O. (World Intelligency Organization) sind sich einig: Nur eine Energie-Absorbersonde, die ins Zentrum des Antimaterielochs gebeamt wird, kann dessen verheerende Wirkung aufhalten. Andernfalls besteht die Gefahr, daß das gesamte Sonnensystem mit allen Himmelskörpern wie in einem riesigen Gully verschwindet!

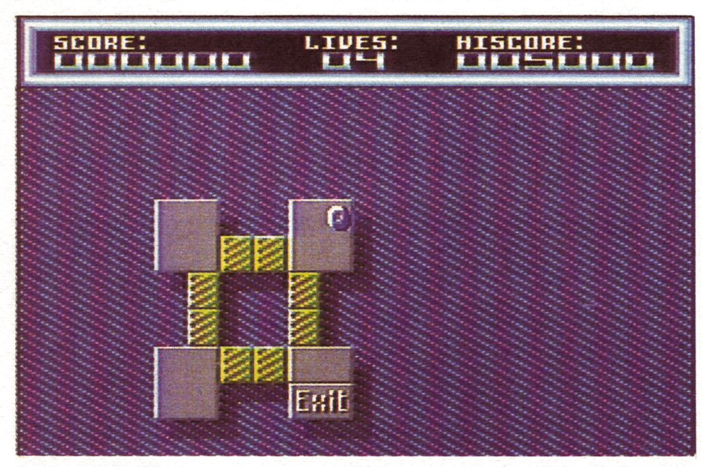
Gesucht wird ein unerschrockener Pilot für die Raumsonde. Melden Sie sich freiwillig?

Dann laden Sie das Spiel mit:

```
LOAD "SENSITIVE",8
```



[1] Sensitive: Joystick-Serenade für 60 Level und vier Leben



[2] Der erste Level sieht einfach aus, hat aber seine Tücken

und starten Sie mit RUN.

Nach dem Entpacken (dauert einige Sekunden!) meldet sich das Titelbild (Abb. 1). Per Knopfdruck (Joystick 2) geht's ins Spiel. Beim Start erscheint Level 1 (Abb. 2). Der obere Bildschirmteil bringt die Score-Anzeige und den Hinweis auf die verbleibende Zahl der Restleben (man beginnt bei »4«).

Die einzige Möglichkeit, das schwarze Loch zu stopfen, ist die Zerstörung aller gelben Energieblöcke: Damit schneidet man den Weltraumsog vom wertvollen Kraftstoff ab!

Das Prinzip ist einfach: Steuern Sie die blaue Sonde mit dem Joystick über die gelben Energiequader, die bei der geringsten Berührung zerbrechen. Aber Vorsicht: Vermeiden Sie, das kugelförmige Gefährt über den Rand der Plattformen hinauszubewegen oder zu lange an der Stelle zu verharren, an der sich soeben ein Energiefeld in Luft aufgelöst hat. Sonst stürzt die Sonde sang- und klanglos ab und wird in die Weiten des Alls geschleudert (Abb. 3). Der Bestand an Restleben wird dabei automatisch reduziert.

Wurden alle Energieblöcke eines Levels erfolgreich zerstört, geht's in den nächsten, der sich aber kaum leichter lösen läßt.

Inseln im Weltraum

Die grauen Plattformen dienen als Landebahn für die Raumsonde: Dort ist sie auf alle Fälle sicher und kann nicht abstürzen. Doch in der Dimension des schwarzen Lochs findet man noch weitere Besonderheiten:

Zweibahnstraßen: darf man nur in zwei Richtungen überqueren (Nord/Süd oder Ost/West). Sonst büßt die Spielfigur ein Leben ein. Die entsprechende Anzeige im oberen Bildschirmbereich reduziert sich um einen Zähler!

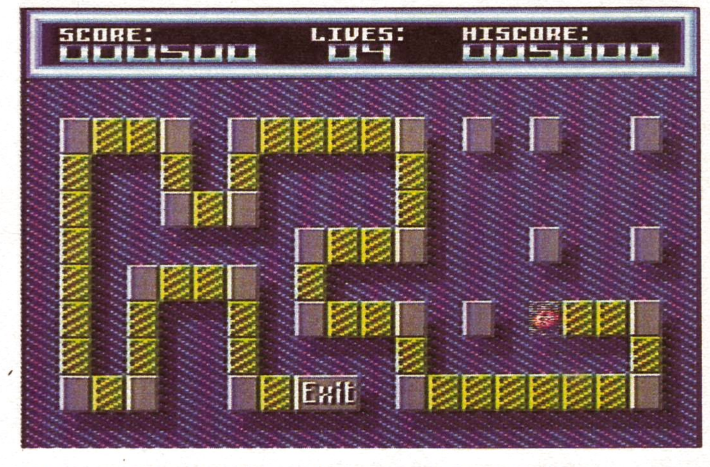
Kurzinfo: Sensitive

Programmart: Geschicklichkeit und Strategie
Laden: LOAD "SENSITIVE",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: 60 integrierte Spiele-Levels
Benötigte Blocks: 44
Programmautor: Oliver Kirwa

Teleportfelder: Auf Knopfdruck wird die Sonde blitzschnell auf ein anderes Teleporterfeld im selben Level verschoben.

Animierte Blöcke: Wenn man sie mit der Raumsonde berührt, verwandeln sie sich in normale Energiefelder, die sich auch zerstören lassen.

Überlegen Sie lieber zweimal, bevor Sie eine sichere Startposition verlassen: Man steht bei diesem Spiel nie unter Zeitdruck! Selbst Spielfelder, die auf den ersten Blick einfach aussehen, enthalten tückische Fallen, denen man nur ausweicht, wenn man selbst noch tückischer ist. Das dürfte ausgefuchsten Joystick-Freaks aber nicht schwerfallen!



[3] Wer pennt, wird mit dem Abzug eines Lebens bestraft

Wer alle 60 Level auf Anhieb schafft, wird von der W. I. O. zum »S. A. S. L.« (Schrecken aller schwarzen Löcher) ernannt! Wer die Zugangscodes zu höheren Levels oder die POKES für unendliche Leben herausfindet, soll sie uns bitte für die anderen Leser mitteilen! (Oliver Kirwa/bl)

Future Dungeons – zurück aus der Vergangenheit

Merlins Zeitreise

Der alte Zauberer schaut sich ungläubig um: Es hat tatsächllich geklappt – er ist in der Zukunft gelandet! Helfen Sie ihm, alle Diamanten zu sammeln.

Merlin, der weise Magier an König Artus Hof, experimentiert mit Zeittunneln und Dimensionsfallen. Artus, neugierig auf die neuen Erfindungen seines Hofzauberers, besucht Merlin, als der gerade wieder ein Zeitexperiment durchführt.

Der vorwitzige König wagt sich zu nah an einen großen Kupferkessel, der blaue Funken versprüht. Fast hätte ein Zeitloch Englands Herrscher verschluckt, der Magier kann ihn gerade noch am scharlachroten Königsmantel erwischen – die Krone aber fällt in die Zeitfalle und bleibt verschwunden.

Der König ist über sein Mißgeschick sehr wütend und schiebt natürlich die Schuld auf Merlin. Er gibt ihm 24 Stunden Zeit, die Krone wieder herbeizuschaffen – sonst würde das Schwert des Henkers auf ihn warten!

Kurzinfo: Future Dungeons

Programmart: Geschicklichkeit
Laden: LOAD "FUTURE DUNGEONS",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: Zugang zu höheren Levels nur durch Eingabe der Codezahl
Benötigte Blocks: 50
Programmautor: Frank Eschenbacher

Die Krone landet in der Zukunft

Schnell greift der verzweifelte Magier zu seiner Zauberglaskugel, mit der man in die Zukunft sehen kann. Er ortet die wertvolle Königskrone im Jahr 2992. Dort thront sie auf einem Podest, umringt von einer johlenden Menschenmenge. Gerade noch vernimmt er die letzten Worte eines in komische Gewänder gekleideten Jünglings mit langen, blonden Haaren: »..wetten, daß es keiner von Euch schafft, alle Smaragde aus den 26 Höhlen (Dungeons) der Z.D.F. (= Zentrale Dussel-Falle) zu sammeln und unserem Präsidenten, Thomas MacBig, zu übergeben! Wer's doch schafft, erhält als Preis diese Krone!«

Merlin weiß, daß er jetzt handeln muß: Er steigt sofort in den Kupferkessel, der noch immer blaue Funken versprüht. Das gesamte Universum scheint sich um ihn zu drehen – dann landet er in der Zukunft, neben dem Podest mit der Krone. Die Zuschauer fliehen in alle Richtungen, Merlin bleibt als einziger übrig und wird von dem flotten jungen Mann sofort als Kandidat für den Wettbewerb engagiert. Jetzt liegt es an Ihnen, unserem Zauberer zu helfen.

Laden Sie das Spiel mit:

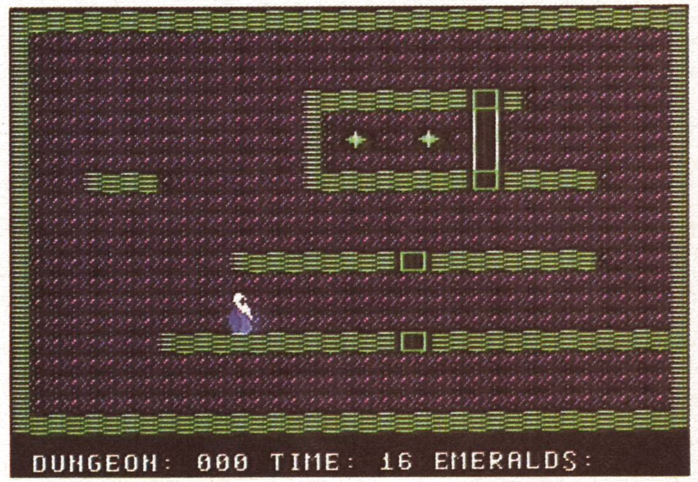
```
LOAD "FUTURE DUNGEONS
```

und starten Sie mit RUN.

Da Merlin nicht mehr so gut sieht, darf er sich eine von drei Tapetenfarben für die Dungeons aussuchen (per Joystick in Port 2). Die gewählte Zahl erscheint weiß. Auf Knopfdruck kommt der Titelbildschirm, erneuter Tipp auf den Feuerknopf zeigt die Nummer des Start-Dungeons (000). Drücken Sie nochmals auf »Feuer«: Nun muß man die Code-Nummer (Access Number) des aktuellen Levels eingeben (für Dungeon 000 ist das 010000000). Das funktioniert ebenfalls per Joystick. Sie müssen die gewünschte »0« in der neunstelligen Zahl wählen (in unserem Beispiel also die zweite): Sie färbt sich ebenfalls weiß. Bewegen Sie nun den Joystick nach vorne oder zurück, dann erhöht oder verringert sich die weiße Zahl. Wenn alles stimmt, geht's per Knopfdruck ins Spiel: Dungeon 000 (Abb.) erscheint! Die Menüleiste unten zeigt Level-Nummer (DUNGEON), Restzeit (TIME, beginnt bei »24«) und Anzahl der gesammelten Smaragde (EMERALDS).

Laser-Türen und Teleporterplatten

Sie müssen jetzt alle Edelsteine einsacken. Oft sind sie hinter undurchdringlichen Laser-Türen verborgen, die man durch Betreten eines bestimmten Anti-Laserfelds (schwarzes, umrandetes Quadrat) im Level verschieben kann. In manchen Dungeons gibt's Teleporterplatten, die weiß umrandet sind. Wenn man sie betritt, wird man zum entsprechenden Gegenstück (ohne weißen Rand) gebeamt. Will der Zauberer nach oben, ist zur Joystick-Bewegung nach vorne auch der Feuerknopf zu drücken. Schon springt er leicht wie eine Feder zur nächsthöheren Plattform.



Der erste Dungeon ist leicht: Nur zwei Smaragde verstecken sich darin!

Hat man innerhalb des Zeitlimits alle Edelsteine eingesammelt, erscheint die Codezahl für den nächsten Dungeon (am besten notieren!). Nach Knopfdruck geht's weiter. Gerät Merlin in eine ausweglose Situation, müssen Sie <RUN/STOP> drücken: Dann kann er sein Glück im selben Level nochmals versuchen! Mit der Taste <←> läßt sich ein anderer Dungeon wählen – auch mitten im Spiel! Wenn Sie aber den Zugangscode nicht wissen, haben Sie mit Zitronen gehandelt.

Punkteabzug bei höheren Levels

Sind alle Dungeons (bis Nr. 025) geschafft und mindestens 114 von 147 möglichen Smaragden gesammelt, sind Sie am Ziel. Aber freuen Sie sich nicht zu früh: Bei Erreichen jedes neuen Levels werden zehn Punkte abgezogen! Man hat ganz schön zu tun, bis man 114 Edelsteine besitzt. Wer gerne schummelt, kann unser 64'er-Sonderheft 73 hervorholen und Seite 9 aufschlagen: Dort stehen alle Zugangscodes zu diesem Spiel!

(Frank Eschenbacher/bl)



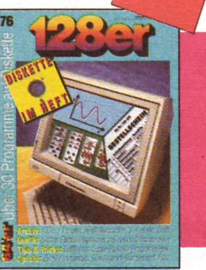
Sonderhefte

alle auf einen Blick

Die 64'er Sonderhefte bieten Ihnen umfassende Information in komprimierter Form zu speziellen Themen rund um die Commodore C 64 und C 128. Ausgaben, die eine Diskette enthalten, sind mit einem Diskettensymbol gekennzeichnet.

C 64, C 128, EINSTEIGER





SH 76: C 128
"DiskEtti 128" druckt Diskettenaufkleber/ Mehr Sprites mit "Sprite-Tool"



SH 26: Rund um den C64
Der C64 verständlich für Alle mit ausführlichen Kursen



SH 29: C 128
Starke Software für C 128/ C 128D / Alles über den neuen C 128D im Blechgehäuse



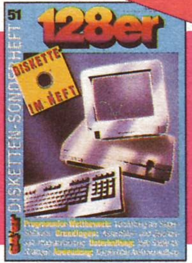

SH 36: C 128
Power 128: Directory komfortabel organisieren / Haushaltsbuch: Finanzen im Griff / 3D-Landschaften auf dem Computer



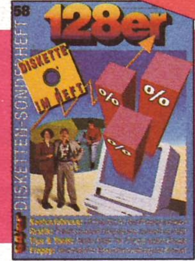
SH 38: Einsteiger
Alles für den leichten Einstieg / Super Malprogramm / Tolles Spiel zum selbermachen / Mehr Spaß am Lernen




SH 50: Starthilfe
Alles für den leichten Einstieg / Heiße Rythmen mit dem C 64 / Fantastisches Malprogramm



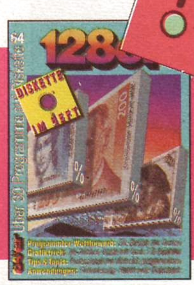
SH 51: C 128
Volle Floppy-Power mit "Rubikon" / Aktienverwaltung mit "Börse 128"



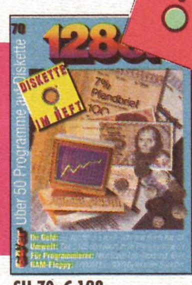
SH 58: 128er
Übersichtliche Buchhaltung zuhause / Professionelle Diagramme



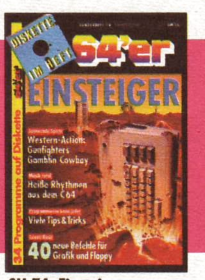
SH 62: Erste Schritte
RAM-Exos: Disketten superschnell geladen/ Exbasic Level II: über 70 neue Befehle/ Raffinessen mit der Tastatur



SH 64: 128er
Anwendungen: USA Journal / Grundlagen: CP/M, das dritte Betriebssystem/ VDC-Grafik: Vorhang auf für hohe Auflösung



SH 70: C 128
Finanzen/ Vereinsverwaltung/ Umwelt/ CP/M-Grundlagen/ Hardware/ Tips&Tricks



SH 74: Einsteiger
Basic 3.5: über 40 neue Befehle und Tastaturfunktionen/ FOBS: Komfortable Benutzeroberfläche/ Tips&Tricks/ Open Access: Dateiverwaltung, Videos, Adressen usw.

PROGRAMMIERSPRACHEN



SH 0035: Assembler
Abgeschlossene Kurse für Anfänger und Fortgeschrittene

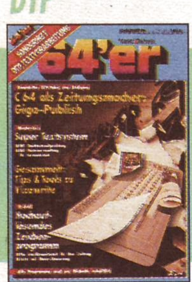


SH 0040: Basic
Basic Schritt für Schritt / Keine Chance für Fehler / Profi-Tools und viele Tips



SH 71: Assembler
Kursus/ Komplettpaket/ Befehlsposter/ Tips&Tricks/ Leserfragen

DTP



SH 0039: DTP, Textverarbeitung
Komplettes DTP-Paket zum Abtippen / Super Textsystem / Hochauflösendes Zeichenprogramm

ANWENDUNGEN



SH 0046: Anwendungen
Das erste Expertensystem für den C 64 / Bessere Noten in Chemie / Komfortable Dateiverwaltung



SH 0056: Anwendungen
Gewinnauswertung beim Systemlotto / Energieverbrauch voll im Griff / Höhere Mathematik und C64

TIPS, TRICKS& TOOLS



SH 0077: Tips&Tools
Grafik: Tools für Multicolor-Bilder / Tricks für Basic und Assembler / Floppy: Relative Dateien - kein Geheimnis



SH 0057: Tips & Tricks
Trickreiche Tools für den C64 / Drucker perfekt installiert





SH 0065: Tips&Tools
Streifzug dirch die Zeropage/ Drucker-Basic: 58 neue Befehle für Printer-Steuerung/ Multicolorgrafiken konvertieren/ über 60 heiße Tips&Tricks

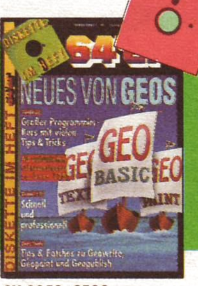
GEOS, DATEIVERWALTUNG



SH 28: GEOS/ Dateiverwaltung
Viele Kurse zu GEOS/ Tolle GEOS-Programme zum Abtippen



SH 0048: GEOS
Mehr Speicherplatz auf Geos-Disketten / Schneller Texteditor für Geowrite / Komplettes Demo auf Diskette



SH 0059: GEOS
GeoBasic: Großer Programmierkurs mit vielen Tips & Tricks

HARDWARE



SH 0025: Floppylaufwerke
Wertvolle Tips und Informationen für Einsteiger und Fortgeschrittene



SH 0047: Drucker, Tools
Hardcopies ohne Geheimnisse / Farbige Grafiken auf s/w-Druckern



SH 0067: Wetterstation:
Temperatur, Luftdruck und feuchte messen/ DCF-Funkuhr und Echtzeituhr/ Daten konvertieren: vom C64 zum Amiga, Atari ST und PC

64'er Magazin

auf einen Blick

Diese 64'er-Ausgaben bekommen Sie noch bei Markt&Technik für jeweils 7,-DM. Ab Ausgabe 1/92 kostet das Heft 7,80DM. Die Preise für Sonderhefte und Sammelbox entnehmen Sie bitte dem Bestellcoupon. Tragen Sie Ihre Bestellung im Coupon ein und schicken Sie ihn am besten gleich los, oder rufen Sie einfach unter 089 - 240 132 22 an.

3/91: Bauanleitung: Universelles Track-Display / Alles über Module für den C 64 / Festplatte HD 20 unter GEOS

4/91: Spiele-Schwerpunkt: 100 Tips, News, Tests / Neu: Grafikkurs / Fischer-Baukästen / Bauanleitung: Digitizer

6/91: C64er-Meßlabor: Universell erweiterungsfähig / Test: Pocket-Wrighter 3.0 - Bestes C64 Text-programm / Listing des Monats: Autokosten im Griff

7/91: Trickfilm mit dem C 64 / Bauanleitung: 1541-Floppy mit Batteriebetrieb / Listing des Monats: Basic-Butler

8/91: Drucker unter 1000 DM / Test: GEO-RAM / Listing des Monats: 80-Farben-Malprogramm / Longplay: Secret of the Silver Plate

9/91: Joystick im Test / Die üblen Tricks mit Raubkopien / Die besten Drucker unter 1500 DM / Mit großem Spieleteil

10/91: 100 besten Tips&Tricks / Listing: Fraktal-Programm / C-64-Meßlabor: komfortables Kontrollmodul

11/91: Alles über Diskette & Floppy / Bauanleitung: C 64 steuert Laserstrahl / Sha-Jongg: Topspiel mit Spitzengrafik / Großer Spieleteil

12/91: Alle Spiele 1991 / Tolle Tips&Tricks für den C64 und C128 / Geschenktips für Computerfans / Komfortable Videoverwaltung

2/92: Die Beste Software / Programm des Monats: The Texter / Grundlagen- wissen: So programmiert man Packer / Wettbewerb!

4/92: Künstliche Realitäten: Die besten Simulationsprogramme / C64-Tuning / Programm des Monats: Vokabeltrainer de Luxe / Die besten Lernprogramme

5/92: Desktop-Publishing: Alles über DTP, Test DTP-Programme / Scanner: So holt man Bilder in den Computer / Programm des Monats: Top-Adreßverwaltung

6/92: Software auf Knopfdruck: Alles über EPROMs / Daten-konvertierung vom C64 zu Amiga, PC & Atari ST / Programm des Monats: Magazin-Creator de Luxe

GRAFIK



SH 0075: Grafik
Superfrac: Faszinierende Welt der Fractale / Sir Freeze kopiert Bildschirminhalte auf Diskette / Hi-Eddi: Zeichenprogramm der Spitzenklasse



SH 0045: Grafik
Listings mit Pfiff / Alles über Grafik-Programmierung / Erweiterungen für Amica-Paint



SH 0055: Grafik
Amica-Paint: Malen wie ein Profi / DTP-Seiten vom C64 / Tricks&Utilities zur Hires-Grafik



SH 0063: Grafik
Text und Grafik mischen ohne Flimmern / EGA: Zeichen-programm der Superlative / 3 professionelle Editoren



SH 0068: Anwendungen
Kreuzworträtsel selbstgemacht/ Happy Synth: Super-Syntheziser für Sound-Freaks/ Der C64 wird zum Planetarium/ Sir-Compact: Bit-Packer verdichtet Basic- und Assemblerprogramme.

SPIELE



SH 37: Spiele
Adventure, Action, Geschicklich-keit / Profihilfen für Spiele / Überblick, Tips zum Spielekauf



SH 42: Spiele
Profispiele selbst gemacht / Adventure, Action, Strategie



SH 49: Spiele
Action, Adventure, Strategie / Sprites selbst erstellen / Viren-killer gegen verseuchte Disketten



SH 52: Abenteuerspiele
Selbstprogrammieren: Von der Idee zum fertigen Spiel / So knacken Sie Adventures



SH 54: Spiele
15 tolle Spiele auf Diskette/ der Sieger unseres Programmierwettbewerbs: Crillion II/ ein Cracker packt aus: ewige Leben bei kommerziellen Spielen



SH 60: Adventures
8 Reisen ins Land der Fantasie - so macht Spannung Spaß



Top Spiele 1
Die 111 besten Spiele im Test/ Tips, Tricks und Kniffe zu heißen Games/ Komplettlösung zu "Last Ninja II"/ große Marktübersicht: die aktuellen Superspiele für den C64

SH 61: Spiele
20 heiße Super Games für Joystick-Akrobaten/ Cheat-Modi und Trainer POKEs zu über 20 Profi-Spielen/ Krieg der Kerne: Grundlagen zur Spielerprogrammierung



SH 66: Spiele
15 Top-Spiele mit Action und Strategie/ Mondlandung: verblüffend echte Simulation und Super-Grafik/ High-Score-Knacker: Tips&Tricks zu Action-Games



SH 73: Spiele
Action bis Adventure: Zehn Spiele zum Kampf gegen Fabelwesen/ Preview/ Tips&Tricks/ Kurse/ Game Basic/ Mission II/ W.P. Tennis II/ Omnibus GmbH/ Mic's Push'em

BESTELLCOUPON

Ich bestelle ____ 64er Sonderhefte Nr. ______________ ______ DM

zum Preis von je: 14,- DM (Heft ohne Diskette) ______ DM
16,- DM (Heft mit Diskette) ______ DM
16,- DM (SH "Top Spiele 1") ______ DM
24,- DM (für die Sonderhefte 0051/ 0058/ 0064) ______ DM

Ich bestelle ____ 64er Magazin Nr. ____/ ____/ ____ ______ DM

zum Preis von je 7,- DM (ab 01.01.92 zum Preis von 7,80DM)

Ich bestelle ____ Sammelbox(en) ______ DM

zum Preis von je 14,- DM

Gesamtbetrag ______ DM

Ich bezahle den Gesamtbetrag zzgl. Versandkosten nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname ________________________

Straße, Hausnummer ________________________

PLZ, Wohnort ________________________

Schicken Sie bitte den ausgefüllten Bestellcoupon an: **64er Leserservice, CSJ, Postfach 140 220, 8000 München 5, Telefon 089/ 240 132 22**

Tron Construction Set – Anstreicher-Olympiade

Festival der heißen Pinsel

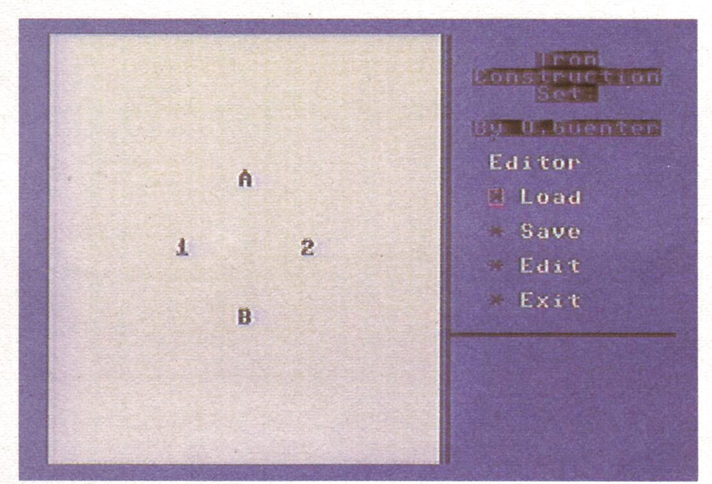
Premiere: Die I.P.C (Intergalactic Painter-Corporation) ruft alle »Plainties« des Weltalls zum sportlichen Anstreicher-Wettbewerb auf. Nie ging's im All bunter zu!

Sie wissen nicht, was ein Plainty ist? So nennt man ein Mitglied der »Planeten-Anstreicher« (Planet Painters), ein Berufsstand, der im gesamten Universum hohes Ansehen genießt. Oder glauben Sie etwa, die Erde war schon immer so leuchtend blau oder der Mars kirschrot? Diese Farbenpracht haben wir nur den Plainties zu verdanken. In vielen Überstunden und unter Verwendung von Millionen Tonnen Farbe verwandeln sie jeden häßlich grauen Himmelskörper in einen schillernden Galaxis-Edelstein.

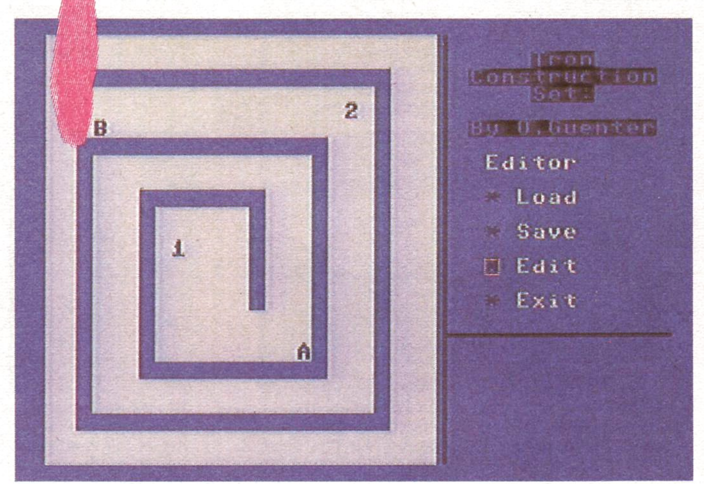
Hauptgewinn für den besten Anstreicher

Doch auch Plainties haben Nachwuchssorgen: Die Azubis des Universums zieht's fast ausnahmslos in High-Tech-Berufe. Daher beschließt der Weltverband der Planeten-Maler, eine Olympiade zu veranstalten und den Superstar der Planeten-Anstreicher zu küren. Erster Preis: ein vierwöchiger Aufenthalt (7-Sterne-Hotel) auf dem sonnenüberfluteten Planeten C5-PO im System Alpha Centauri mit kostenlosem Besuch des beliebten Falk-Diskey-Vergnügungsparks!

Die schlauen Funktionäre der I.C.P verbinden natürlich das Angenehme mit dem Nützlichen: Der Wettbewerb findet auf dem Planeten Tron statt – ein schmuckloser Klumpen fester Materie im Sirius-System, der deshalb bisher vom intergalaktischen Tourismus boykottiert wurde. Man hofft, den deprimierten Planetenbewohnern eine sprudelnde Einnahmequelle zu erschließen, wenn Tron nach der Olympiade in allen Farben erstrahlt.



[1] Mit der Editorfunktion lassen sich eigene Spielfelder entwickeln



[2] Die Lücken im Spielfeld erscheinen später als 3-D-Grafik

Falls Sie sich fit genug für die Pinsel-Olympiade fühlen, laden Sie das Spiel mit

```
LOAD "TRON CONSTR. SET",8
```

Gestartet wird mit RUN.

Achten Sie darauf, daß sich folgende Dateien auf Ihrer Spieldiskette befinden:

- TRON CONSTR. SET,
- SPRITE1.TRON,
- SPRITE2.TRON,
- CODE.TRON,
- BASIC.TRON,
- DEMO.TRON,
- DEMO.SCORE.

Nach dem Start lädt der Computer die Dateien nach, die man fürs Spiel benötigt. Kein Grund zur Beunruhigung, wenn zwischendurch mal der Bildschirm verschwindet!

Per Knopfdruck ins Spiel

Der wichtigste Programmpunkt des Hauptmenüs ist:

Spielen: Nach dem Aufruf dieser Option kann man zwischen dem Ein- oder Zwei-Spieler-Modus wählen. Egal, ob Sie allein oder zu zweit spielen (dann brauchen Sie noch einen zusätzlichen Joystick in Port 1!) – der Computer bringt zunächst die aktuelle High-score-Liste, per weiterem Knopfdruck erscheint nach wenigen Sekunden der Spiele-Screen. Der Bildschirm ist zweigeteilt (Abb. 3): Oben steht die rote Malerrolle am Start und wird per Joystick 2 gesteuert, unten wartet der blaue Anstreicher auf die Bedienung mit Joystick 1.

Gehen Sie als Einzelspieler an den Start, übernimmt der C64 automatisch die Rolle des blauen Malerpinsels (unterer Bildschirm). Im Zwei-Spieler-Modus müssen die Gegner **gleichzeitig** den jeweiligen Feuerknopf drücken, um Runde 1 zu starten.

Pinseln Sie nun mit der galaktischen Farbrolle über die Oberfläche des Planeten Tron und lassen Sie ihn bunt erstrahlen. Dabei entspricht ein Joystick-Ruck nach vorne der Richtung rechts oben.

Versuchen Sie, den Gegner in Bereiche abzudrängen, die von der eigenen Farbspur umgrenzt werden oder stoßen Sie ihn vom Rand der Oberfläche ins leere All (Abb. 4). Das Spielprinzip ist selbstverständlich dem bekannten Klassiker »Tron« entliehen! Übers Spielfeld bewegen sich zwei grüne Farbmuffel-Energiefelder (A und B im Editormodus), denen man unbedingt ausweichen sollte: Jeder Kontakt endet tödlich!

Auch sollten Sie mit dem Joystick behutsam umgehen: Man kann den Pinsel nicht mehr über ein bereits ausgemal-

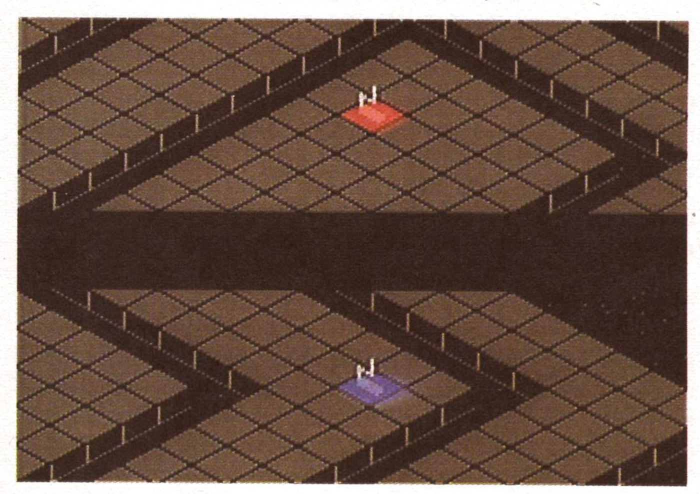
tes Feld bewegen oder eines des Mitspielers neu tünchen. Vom Fehler des Gegners ist allerdings auch der Mitspieler betroffen: Ruckartige Bewegungen des gestrauchelten Malers weisen darauf hin, daß die Runde beendet ist: Die Rollen kehren in die Ausgangspositionen zurück. Bereits bemalte Flächen werden automatisch gelöscht, auch die des Gegenspielers! Ein Knopfdruck aktiviert den nächsten Durchgang, nach zehn Spielrunden ist Schluß (GAME OVER). Dann zeigt der Bildschirm den Score beider Spieler und gibt an, wer die meisten Punkte und damit gewonnen hat. Im Einzelspielermodus wird zusätzlich eine High-score-Liste geführt, die bei Spielstart erscheint. Um sich dort einzutragen, muß man aber mindestens 459 Punkte erreichen!

Hilfsprogramm zum Editormodus

Auf unserer Sonderheft-Diskette befindet sich ein Utility in Basic, das man wie gewohnt lädt:

```
LOAD "DEMO-MAKER",8
```

Nach dem Start mit RUN speichert der Computer die sequentiellen Dateien DEMO.TRON (völlig ausgefülltes Spielfeld) und DEMO.SCORE (High-score-Liste) auf Diskette. Achtung: Beide Files befinden sich bereits auf der Diskette! Wer sie nicht verändern möchte, sollte DEMO-MAKER weder laden noch starten.



[3] Geteilter Bildschirm für ein Spiel mit zwei Streichern

Wenn die Floppy ihre Arbeit beendet hat, meldet sich der Screen mit dem Hauptmenü. Die beiden Menüpunkte wählt man mit dem Joystick in Port 1 oder 2 und aktiviert sie mit dem Feuerknopf:

Construction: Damit kommt man in den Editiermodus (Abb. 1). Die linke Bildschirmseite zeigt das Muster des Spielfelds. Die Zahlen »1« und »2« bestimmen die Startpositionen der beiden Spieler, »A« und »B« kennzeichnen die Lage der beiden Energiefelder auf dem Spiele-Screen.

Neue Spielfelder definieren

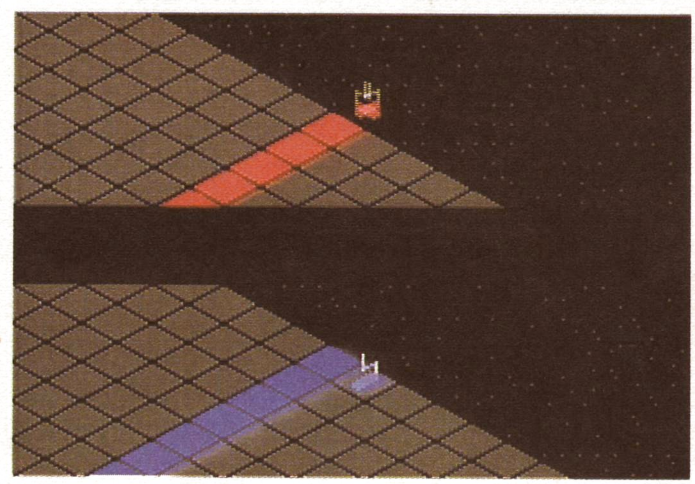
Rechts findet man das Editormenü. Über dem aktuellen Auswahlpunkt blinkt ein Cursor-Quadrat, das man ebenfalls per Joystick auf- oder abwärts bewegt. Gewählt wird durch Knopfdruck:

Load: Spielfelder laden,
Save: Levels speichern,
Edit: Spielfelder bearbeiten. Hier lassen sich eigene Levels entwerfen. Im unteren Menü kann man wählen, ob man Flächen setzen oder löschen will:

Setzen: Wählen Sie diese Funktion per Knopfdruck und bewegen Sie den Editor-Cursor auf die graue Fläche. Beim ersten Spielstart sind aber alle Quadrate des Editorfelds bereits gesetzt: Die Setzfunktion bewirkt hier optisch nichts.

Löschen: Nachdem diese Option ebenfalls mit dem Feuerknopf aktiviert wurde, kann man jetzt Löcher im Editierfeld hinterlassen, die als 3-D-Grafik in den Spiele-Screen übernommen werden. Dauerfeuer erzeugt durchgehende Lücken (Abb. 2). Man kann so den Schwierigkeitsgrad erheblich steigern.

Exit: verläßt die Setz- und Löschfunktion. Jetzt müssen Sie die Startpositionen der Spieler und Gegner markieren (beachten Sie die Fragen des Computers am Bildschirm). Danach lassen sich die Änderungen mit dem Menüpunkt »Save« speichern. Beachten Sie, daß der Dateiname maximal zehn Zeichen lang sein und nur aus Buchstaben bestehen darf (die Endung .TRON wird automatisch angehängt!). Das Programm registriert, wenn sich eine gleichnamige Datei bereits auf der Diskette befindet (Hinweis FILE EXISTS). Sie haben nun die Möglichkeit, die Datei vorher zu löschen (SCRATCHEN) und anschließend zu speichern oder die Funktion abzubrechen (EXIT). Das gleiche Spielchen können Sie auch mit dem High score durchziehen, falls Ihnen die bereits eingetragenen Namen nicht mehr gefallen. Achten Sie aber darauf, daß die Diskette beschrieben werden kann! Falls Sie unsere Original-Sonderheftdiskette verwenden, müssen Sie per Diskettenlocher unbedingt eine zweite Schreibkerbe hineinstanzen.



[4] Schade, diese Farbspur landete im Orbit...

Kurzinfo: Tron Constr. Set

Programmart: Geschicklichkeit-Strategie
Laden: LOAD "TRON CONTR. SET",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 1 und 2
Besonderheiten: eingebauter Leveleditor und Zusatz-Utility DEMO-MAKER
Benötigte Blocks: 61
Programmautor: Oliver Günter

Anschließend landet man wieder im Editormenü.

Exit: Editormodus ohne Änderungen verlassen und zurück ins Hauptmenü.

Wer allerdings High-score-Liste und Originalbelegung des Spielfelds (ohne Lücken und Löcher) im Hauptprogramm geändert hat, kann sich diese mit DEMO-MAKER wieder auf die Spieldiskette zurückholen: Die REPLACE-Funktion (Zurückschreiben gleichnamiger Dateien) ist im Utility bereits enthalten. Vorsicht bei der High-score-Liste, die ebenfalls automatisch geändert wird: Die bisher eingetragenen Namen und Punkte werden durch gestrichelte Linien ersetzt und sind nicht mehr zurückzuholen. Vorteil für Plainty-Neulinge: Dann entfällt selbstverständlich die Mindestpunktezahl (459), um in den High score zu kommen! (Oliver Günter/bl)

Symbolica – auf Zeitlinien durchs All

Time Step

Endlich – im Jahr 2269 entdeckt man, wie Zeitreisen funktionieren: Man düst durchs All – über schmale Zeitplatten, die sich aber sekundenschnell in nichts auflösen.

Zwei erfahrenen Wissenschaftlern des Symbolica-Instituts gelang der große Wurf: Nach unzähligen Experimenten und gefährlichen Versuchen, die einem der Professoren fast das Leben gekostet hätte, lag das Ergebnis ihrer Forschungen vor: Um in der Zeit zu reisen, benötigt man ein kugelförmiges Raumschiff und den »Time-Radar«, ein kompliziertes Ortungsgerät, das die im Universum zufällig verteilten Zeitlinien aufspürt und sichtbar macht. Sie bestehen aus schmalen Platten, über die man mit dem Kugelschiff braust. Sie lösen sich auf und hinterlassen ein Band aus Strahlenfeldern, die man erneut mit dem Raumschiff überfahren muß. Dann verschwinden sie von der Bildfläche – und man schlüpft in den Durchgang zur nächsten Zeitebene.

Wer von der Zeitlinie rutscht, ist futsch!

Dabei muß der Zeittourist aber höllisch aufpassen, daß er die nächste Zeitplatte oder ein Energiefeld erreicht, sonst verschwindet er mit dem Kugelraumschiff im Wirbel der Zeit und wird in die Ewigkeit geschleudert!

Kurzinfo: Symbolica

Programmart: Geschicklichkeit/Strategie
Laden: LOAD "SYMBOLICA",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: fünf verschiedene Energiefelder mit unterschiedlichen Werten, 30 Levels.
Benötigte Blocks: 59
Programmautor: Heiko Irrgang

Wenn Sie dennoch tollkühn genug sind, an den noch unerforschten Zeitlinien entlangzudonnern, laden Sie das Spiel mit:

```
LOAD "SYMBOLICA",8
```

und starten Sie mit RUN.

Wenn das Programm entpackt ist, erscheint das Titelbild mit Infos zu Spiel und Tages-Score (0000). Ins Spiel geht's per Knopfdruck am Joystick Port 2: Die erste Zeitebene wird von Diskette geladen. Das Spielfeld besteht aus 11 x 11 Zeitplatten (Abb. 1).

Auf der rechten Bildschirmseite sieht man die Score-Anzeigen und eine Übersicht der in den 30 Levels des Spiels auftauchenden Energieplatten. Sie besitzen Werte von »1« bis »5«: Betritt man eine Platte, nimmt sie anschließend die Gestalt des um »1« reduzierten Wertes an (aus 5 wird 4, 2 zu 1 usw.). Wenn Sie also ein Strahlenfeld (1) überfahren, müssen Sie sich sputen, die nächste rettende Platte zu erreichen: Der Wert reduziert sich jetzt auf »0« (das Strahlenfeld verschwindet und Sie stürzen in die Zeitfalle!). Das Zeitloch in den nächsten Level ist mit »E« gekennzeichnet (EXIT).

Der aktuelle Score steht bei »000000«, was sich schnell ändern wird. »Lives« ist die Anzahl der Leben (man beginnt bei »02«).

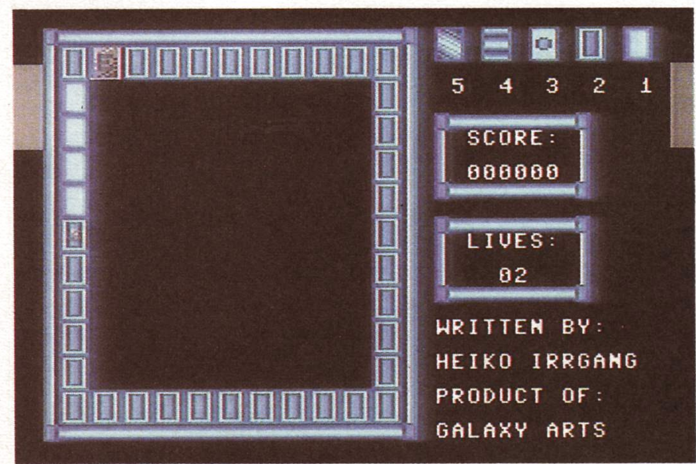
Graue Zeitbalken

Das Kugelraumschiff parkt auf dem linken oberen Feld, daneben liegt der Durchgang in die nächsthöhere Zeitebene (E). Es nützt aber nichts, den Durchschlupf schon jetzt zu passieren: Zuerst muß man alle Energieplatten und anschließend die darunterliegenden Strahlenfelder abräumen. Pro Feld gibt's zehn Punkte.

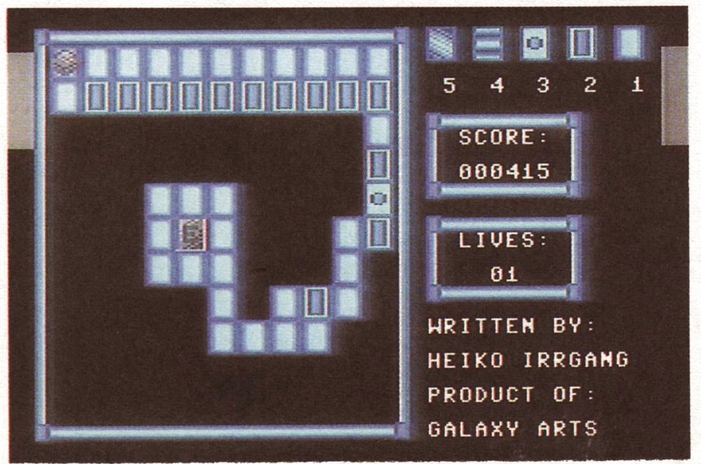
Wie sollte es bei Zeitreisen anders sein – man steht zusätzlich unter enormem Zeitdruck! Zwei graue Balken am Bildschirmrand schrumpfen ständig. Wenn die Balken den Tiefststand erreicht und Sie den Level noch nicht gelöst haben, verlieren Sie ein Leben. Nach Druck auf den Feuerknopf können Sie's nochmals versuchen. Kommt's zu drei Fehlversuchen (kein Leben mehr übrig!), ist das Spiel aus. Zum Trost dürfen Sie Ihre erreichte Punktezahl im Tages-Score verewigen und per Knopfdruck neu starten.

Schafft man die aktuelle Ebene rechtzeitig und taucht im Durchgang zum nächsthöheren Level unter, erhält man den unverbrauchten Teil der Zeitbalken zusätzlich als Bonus. Der nächste Level (Abb. 2) wird von Diskette geladen.

Erst wer alle 30 Level innerhalb des Zeitlimits schafft, darf sich in den High score eintragen. Aber bis dahin ist's noch ein weiter Weg – das geht nur, wenn man die kürzesten Lösungswege aller Levels quasi auswendig lernt: Also, üben, üben, üben... (Heiko Irrgang/bl)



[1] Links oben geht's los: Passen Sie auf, daß Sie nicht von der Zeitlinie rutschen!



[2] Level 2 ist um einiges komplizierter als Nr. 1. Vor allem bei der Rückfahrt verfranzt man sich leicht...

Oskar – der Farmer und die Giftspritze

Die Krabbelkiller von Spider-City

Nach dem Störfall des Atomreaktors sind die Insekten der Umgebung zu Monstern mutiert: Killer-Wespen und Maikäfer von der Größe eines Kalbes greifen die Bewohner eines kleinen Städtchens in New-Arizona an. Alles flieht. Nur der Farmer Oskar stellt sich ihnen entgegen...

Trotz heftigen Widerstands der Bürgerinitiative von Spider-City schaltete man das veraltete Atomkraftwerk vor den Toren der Stadt nicht ab. Es kam, wie's kommen mußte: Bei einem Störfall traten radioaktiv verseuchte Abwässer aus und flossen in den Apache-River.

Damit begann das Grauen in Spider-City: Wespen, Spinnen und Käfer mutierten durch die unkontrollierte Radioaktivität zu riesigen Monstern und griffen die Menschen an.

Nur einer besitzt den Mut, gegen die Biester vorzugehen: Oskar, ein Farmer vom Ostrand der Stadt. Bewaffnet mit einer Giftspritze, die soviel hochkonzentriertes »DDT 5000« enthält, daß man damit alle Einwohner von Spider-City auf einen Schlag auslöschen könnte, macht er sich auf die Suche nach den Atommonstern.

Da Oskar Ihre Unterstützung braucht, müssen Sie das Spiel laden:

```
LOAD "OSKAR THE GAME",8
```

Gestartet wird mit RUN. Der Joystick wird in Port 2 gesteckt.

Nach dem Entpacken meldet sich das Spiel mit der Titelgrafik (Abb. 1) – weiter geht's mit Tipp auf die Leertaste (der Feuerknopf nützt nichts!). Jetzt entzerrt sich der Rest des komprimierten Programms: Der Bildschirm bringt den Autoren-Screen. Per Knopfdruck geht's ins Spiel (Abb. 2). Sturmwolken jagen über den Horizont (per Parallax-Scrolling!). In der Bildschirmmitte steht unser Farmer mit gezückter Giftspritze bereit, den Kampf gegen das mörderische Ungeziefer aufzunehmen. Der untere Bildschirmbereich enthält die Anzeigen für SCORE (steht zu Beginn bei »0«) und POWER (roter und grüner Bereich voll ausgefüllt!).

Auf der Suche nach den Killerwespen

Selbstverständlich sind die Mörderinsekten schlaue Biester und haben sich verkrochen: Oskar muß sich auf den Weg machen und sie aufstöbern. Bewegen Sie dazu den Joystick nach rechts, dann scrollt die Landschaft horizontal nach links.

Aufgepaßt, schon schwirren sie heran: überdimensionale Wespen, gräßliche Käfer, glitschige Würmer und gigantische Pollen (viele Blumen haben durch die radioaktiven Strahlen ebenfalls überdimensionale Ausmaße angenommen). Per Feuerknopf muß man kräftig Insektenvertilgungsmittel versprühen: Dann stürzt das Getier ab und fällt zu Boden. Gegen die Pollenkörner ist kein Kraut gewachsen: Hier bleibt Oskar nur Pendelinstinkt und die Flucht!

Wenn Sie ein Insekt verschonen möchten, müssen Sie den Joystick nach vorne kippen, dann macht Oskar einen gewaltigen Satz nach oben und weicht so den Tieren aus. Wird der Farmer nämlich berührt, reduziert sich der Power-Vorrat ganz gewaltig!

Wenn unvermittelt der sternenumkränzte Extra-Point durch die Luft daherfliegt, sollte man sich ihn unbedingt schnappen: Sie erhöhen die Score-Anzeige um 100 Punkte (mehr Power gibt's aber nicht!).

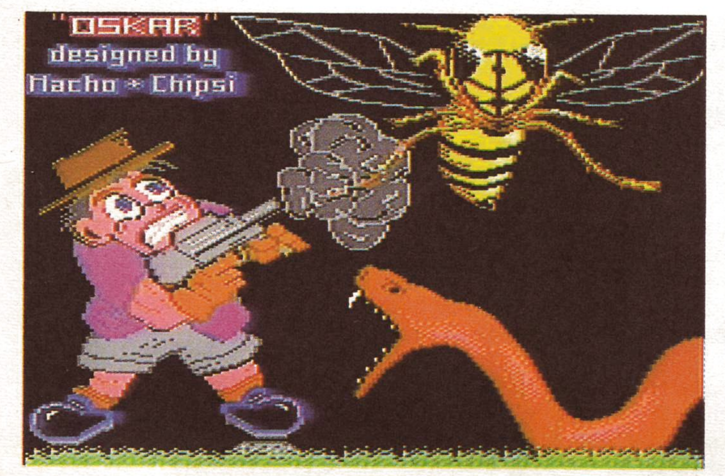
Schrumpft dieser Anzeigebalken nämlich auf Nichts zusammen, ist das Spiel aus (GAME OVER). Mit der Leertaste wird die High-score-Liste (Abb. 3) geladen, in der Sie sich ebenfalls verewigen können. Voraussetzung: Sie müssen mindestens 321 Punkte erreichen!

Hoffen wir, daß diese fiktive Version eines atomaren Unfalls niemals Wirklichkeit wird – dennoch: viel Spaß bei der Insektenhatz!

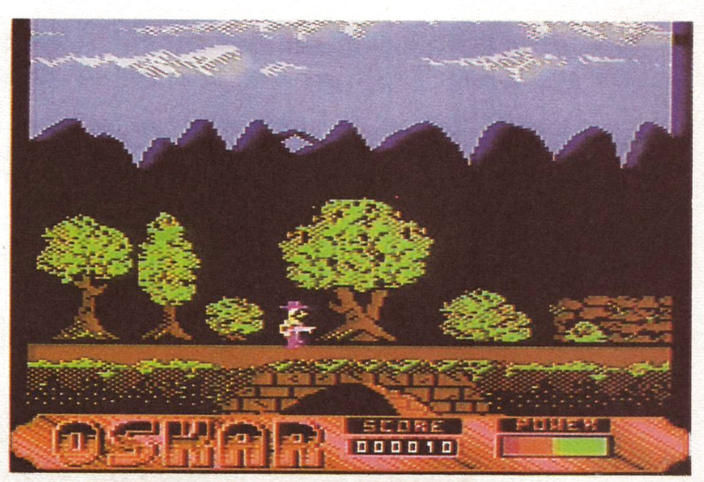
(Boris Müller/bl)

Kurzinfo: Oskar the Game

Programmart: Action
Laden: LOAD "OSKAR THE GAME",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten:
Benötigte Blocks: 117 (gepackt)
Programmautor: Boris Müller



[1] Oskar wird's mulmig: Die Biester sind riesengroß! Hoffentlich hat er genügend Gift in der Spritze.



[2] Die Killer-Wespen können ruhig kommen: Unser Farmer ist schon auf der Pirsch.

So finden Sie die Programme auf der Diskette

DISKETTE SEITE 1

```
0   "64'er sonderh.79" sd 2a
30  "disklader"          prg   Seite 23
0   "                  " usr
0   "   strategie      " usr
0   "                  " usr
1   "exis"               prg   Seite 4
27  "planet far away!"   prg
94  "game"               prg
1   "OPTION"             prg
1   "- exis' elite! -"   prg
8   "0"                  prg
7   "1"                  prg
8   "2"                  prg
8   "3"                  prg
8   "4"                  prg
7   "5"                  prg
7   "6"                  prg
7   "7"                  prg
8   "8"                  prg
0   "------------------" usr
46  "muzzy zoophyte"     prg   Seite 8
1   "+afl-design'91!+"   prg
5   "a"                  prg
5   "b"                  prg
5   "c"                  prg
5   "d"                  prg
5   "e"                  prg
5   "f"                  prg
5   "g"                  prg
5   "h"                  prg
5   "i"                  prg
5   "j"                  prg
5   "k"                  prg
5   "l"                  prg
5   "m"                  prg
5   "n"                  prg
5   "o"                  prg
5   "p"                  prg
5   "q"                  prg
5   "r"                  prg
5   "s"                  prg
5   "t"                  prg
0   "                  " usr
0   "   geschick-      " usr
0   "   lichkeit       " usr
0   "                  " usr
29  "symbolica"          prg   Seite 16
1   "level 00"           prg
1   "level 01"           prg
1   "level 02"           prg
1   "level 03"           prg
1   "level 04"           prg
1   "level 05"           prg
1   "level 06"           prg
1   "level 07"           prg
1   "level 08"           prg
1   "level 09"           prg
1   "level 10"           prg
1   "level 11"           prg
1   "level 12"           prg
1   "level 13"           prg
1   "level 14"           prg
1   "level 15"           prg
1   "level 16"           prg
1   "level 17"           prg
1   "level 18"           prg
1   "level 19"           prg
1   "level 20"           prg
1   "level 21"           prg
1   "level 22"           prg
1   "level 23"           prg
1   "level 24"           prg
1   "level 25"           prg
1   "level 26"           prg
1   "level 27"           prg
1   "level 28"           prg
1   "level 29"           prg
0   "                  " usr
0   "     action       " usr
0   "                  " usr
115 "oskar the game"     prg   Seite 17
2   "oskars highscore"   prg
0   "------------------" usr
54  "stagger"            prg   Seite 48
0   "                  " usr
0   "    diskette      " usr
0   "   beidseitig     " usr
0   "    bespielt      " usr
0   "                  " usr
65 blocks free.
```

DISKETTE SEITE 2

```
0   "64'er sonderh.79" sd 2a
30  "disklader"          prg   Seite 23
0   "                  " usr
0   "   geschick-      " usr
0   "   lichkeit       " usr
0   "                  " usr
44  "sensitive"          prg   Seite 10
0   "------------------" usr
50  "future dungeons"    prg   Seite 11
0   "------------------" usr
1   "tron constr. set"   prg   Seite 14
1   "sprite 1.tron"      prg
1   "sprite 2.tron"      prg
33  "code.tron"          prg
21  "basic.tron"         prg
3   "demo.tron"          seq
1   "demo.score"         seq
1   "demo-maker"         prg
0   "                  " usr
0   "   strategie      " usr
0   "                  " usr
61  "memuit"             prg   Seite 6
0   "------------------" usr
111 "puzzlenoid"         prg   Seite 9
1   "puzzlescores"       prg
0   "                  " usr
0   "   mini-parade    " usr   Seite 37
0   "       von        " usr
0   "     action       " usr
0   "       bis        " usr
0   "    strategie     " usr
0   "                  " usr
8   "area 13"            prg
7   "asteroid war"       prg
8   "block tumble!"      prg
6   "brainwar"           prg
6   "cave 112"           prg
8   "crash ball"         prg
9   "dark cosmos"        prg
8   "off the walls"      prg
9   "pick up all"        prg
7   "push"               prg
7   "schatzsucher"       prg
7   "shuttle war"        prg
8   "smiley's run"       prg
7   "spaceball"          prg
6   "super-race"         prg
0   "                  " usr
0   "  tips & cheats   " usr
0   "                  " usr
1   "tygus-edi"          prg   Seite 36
15  "edi"                prg
0   "                  " usr
0   "      ende        " usr
0   "                  " usr
178 blocks free.
```

WICHTIGE HINWEISE

zur beiliegenden Diskette:

Aus den Erfahrungen der bisherigen Sonderhefte mit Diskette wollen wir ein paar Tips an Sie weitergeben:

1 **Bevor Sie mit den Programmen auf der Diskette arbeiten, sollten Sie unbedingt eine Sicherheitskopie der Diskette anlegen. Verwenden Sie dazu ein beliebiges Kopierprogramm, das eine komplette Diskettenseite dupliziert.**

2 **Auf der Originaldiskette ist wegen der umfangreichen Programme nur wenig Speicherplatz frei. Dies führt bei den Anwendungen, die Daten auf die Diskette speichern, zu Speicherplatz-Problemen. Kopieren Sie daher das Programm, mit dem Sie arbeiten wollen, mit einem File-Copy-Programm auf eine leere, formatierte Diskette und nutzen Sie diese als Arbeitsdiskette.**

3 **Die Rückseite der Originaldiskette ist schreibgeschützt. Wenn Sie auf dieser Seite speichern wollen, müssen Sie vorher mit einem Diskettenlocher eine Kerbe an der linken oberen Seite der Diskette anbringen, um den Schreibschutz zu entfernen. Probleme lassen sich von vornherein vermeiden, wenn Sie die Hinweise unter Punkt 2 beachten.**

ALLE PROGRAMME aus diesem Heft



HIER

Chefredakteur: Georg Klinge (gk) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellv. Chefredakteur: Arnd Wängler (aw)
Textchef: Jens Maasberg
Redaktion: Harald Beiler (bl), Herbert Großer (gr)
Produktion: Andrea Pfliegensdörfer
Redaktionsassistenz: Birgit Misera, Helga Weber

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel. 089/46 13-202, Telefax: 089/46 13-5001, Btx: 64064

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträgern. Mit Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß die Markt & Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle

Layout: Dagmar Portugall
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie), Werner Nienstedt (Computergrafik)

Anzeigendirektion: Jens Berendsen
Anzeigenleitung: Philipp Schiede
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/46 13-494, Telefax: 089/46 13-789

Gesamtvertriebsleiter: Helmut Grünfeldt
Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel. 089/31 9006-0

Verkaufspreis: Das Einzelheft kostet DM 16,-

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: SOV. Graphische Betriebe, Laubanger 23, 8600 Bamberg

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich. Anfragen an Leo Hupmann, Tel. 089/46 13-489, Telefax 089/46 13-626

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlags: Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/46 13-0, Telex 522052, Telefax 089/46 13-100

ISSN 0931-8933

Copyright-Erklärung

Name: ....

Anschrift: ....

Datum: ....

Computertyp: ....

Benötigte Erweiterung/Peripherie: ....

Datenträger: Kassette/Diskette ....

Programmart: ....

Ich habe das 18. Lebensjahr bereits vollendet

...., den ....

....
(Unterschrift)

Wir geben diese Erklärung für unser minderjähriges Kind als dessen gesetzliche Vertreter ab.

...., den ....

....

....

Bankverbindung:

Bank/Postgiroamt: ....

Bankleitzahl: ....

Konto-Nummer: ....

Inhaber des Kontos: ....

Das Programm/die Bauanleitung: ....

das/die ich der Redaktion der Zeitschrift 64'er übersandt habe, habe ich selbst erarbeitet und nicht, auch nicht teilweise, anderen Veröffentlichungen entnommen. Das Programm/die Bauanleitung ist daher frei von Rechten anderer und liegt zur Zeit keinem anderen Verlag zur Veröffentlichung vor. Ich bin damit einverstanden, daß die Markt & Technik Verlag AG das Programm/die Bauanleitung in ihren Zeitschriften oder ihren herausgegebenen Büchern abdruckt und das Programm/die Bauanleitung vervielfältigt, wie beispielsweise durch Herstellung von Disketten, auf denen das Programm gespeichert ist, oder daß sie Geräte und Bauelemente nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt bzw. durch Dritte vertreiben läßt.

Ich erhalte, wenn die Markt & Technik Verlag AG das Programm/die Bauanleitung druckt oder sonst verwertet, ein Pauschalhonorar.

MACHEN SIE MIT
MACHEN SIE MIT
MACHEN SIE MIT
MACHEN SIE MIT

AUSSCHNEIDEN UND EINSENDEN

Wollen Sie mithelfen, die nächsten 64'er-Sonderhefte optimal nach Ihren Wünschen zu gestalten? Dann bitten wir Sie, die folgenden Fragen kritisch zu beantworten. Als kleines Dankeschön verlosen wir 10 Sonderhefte Ihrer Wahl (64'er oder 128er, mit Diskette). Trennen Sie die Seite aus dem Heft, und schicken Sie sie in einem frankierten Briefumschlag an folgende Adresse (Drucksache genügt, Absender ist nur erforderlich, wenn Sie bei der Verlosung mitmachen):

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64'er-Sonderhefte
Stichwort: Mitmach-Aktion
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar b. München

Wenn ich gewinne
wünsche ich mir Sonderheft Nr. ________

Meine Adresse:

Name, Vorname

____

Strasse, Nr.

____

PLZ, Ort

____

Wie alt sind Sie? ________ Jahre

Die Spielebeschreibungen sind für mich:

Artikel	leicht verständlich	durchschnittlich	schlecht verständlich
Reise ins schwarze Loch	o	o	o
Der Gedächtnistrainer	o	o	o
...wie ein Ei dem anderen	o	o	o
Desperados vom Mars	o	o	o
Merlins Zeitreise	o	o	o
Time Step	o	o	o
Störrische Superballs	o	o	o
Galaktischer Abschleppdienst	o	o	o
Duell im Weltraum	o	o	o
...erst der zweite Treffer sitzt!	o	o	o
Mit Linksdrall durchs All!	o	o	o
Fluß ohne Wiederkehr	o	o	o
Grauen im alten Spukhaus	o	o	o
Aufräumkommando	o	o	o
Wächter des Alls	o	o	o

Hau die Klötze von der Wand!	o	o	o
Himmelfahrtskommando	o	o	o
Squash in Space	o	o	o
Galaktisches Waterloo	o	o	o
...bis zum letzten Laserstrahl!	o	o	o
Schlangenfraß	o	o	o
Weg mit dem Plattenmüll	o	o	o
Auf Diamentensuche	o	o	o
Schummeln erwünscht!	o	o	o
Die Krabbelkiller von Spider-City	o	o	o
Festival der heißen Pinsel	o	o	o

Die Spiele auf Diskette sind für mich:

Name	super	brauchbar	uninteressant
Exis	o	o	o
Memult	o	o	o
Muzzy Zoophyte	o	o	o
Puzzlenoid	o	o	o
Sensitive	o	o	o
Future Dungeons	o	o	o
Tron Construction Set	o	o	o
Symbolica	o	o	o
Oskar the Game	o	o	o
Area 13	o	o	o
Asteroid War	o	o	o
Block Tumble!	o	o	o
Brainwar	o	o	o
Cave 112	o	o	o
Crashball	o	o	o
Dark Cosmos	o	o	o
Off the Walls	o	o	o
Pick up all	o	o	o
Push	o	o	o
Schatzsucher	o	o	o
Shuttle War	o	o	o
Smiley's Run	o	o	o
Spaceball	o	o	o
Super-Race	o	o	o
Stagger	o	o	o

Für die nächsten 64'er-Sonderhefte interessieren mich folgende Themen:

Thema	sehr	durchschnittlich	nicht
Spiele	o	o	o
Grafik	o	o	o
Anwendungen	o	o	o
Tips & Tricks	o	o	o
Hardware	o	o	o
Basic	o	o	o
Assembler	o	o	o
Geos V2.0	o	o	o
Floppy	o	o	o
Drucker	o	o	o
Sound	o	o	o
Einsteiger	o	o	o

Preis-Leistungs-Verhältnis der Sonderhefte:

stimmt	stimmt nicht
o	o

Die 64'er-Sonderhefte kaufe ich:

alle	einige	keine, ich lese mit
o	o	o

Mein Wissen über den C64 schätze ich ein als:

Anfänger	Fortgeschrittener	Profi
o	o	o

Ich besitze folgende Geräte:

älteren C64 ______ C64 II ______

C128 ______

C128 D (Blechgehäuse) ______

1541 alt ____ 1541 C ____ 1541-II ____

1570 ______ 1571 ______ 1581 ______

Datasette ______

Drucker

Zusätzlich habe ich die (den) Computer:

PC ______ Amiga ______ Atari ST ______

andere

Die Auslosung der Gewinner erfolgt unter Ausschluß des Rechtsweges. Einsendeschluß ist der 31.8.1992, das Datum des Poststempels ist gültig.



Disklader – Programme laden mit Komfort

Diskettenoberfläche de Luxe

Keine umständlichen Ladeanweisungen und ein übersichtliches Inhaltsverzeichnis der Diskette auf dem Bildschirm. Unser »Disklader« erfüllt auch gehobene Ansprüche.

Entwicklungshelfer sind gefragt, denn noch immer sind einige Arbeitsschritte nötig, um beim C64 ein Inhaltsverzeichnis von der Diskette zu erhalten. Außerdem erschweren manche Unterdateien zu einem Programm die Übersicht im »Directory«. Genau hierfür finden Sie einen »Feuerwehrmann« auf der ersten Seite der beiliegenden Diskette – den »Disklader«. Er generiert eine Benutzeroberfläche für Ihren C64. Darin sind Funktionen integriert, wie:

- Anwahl einzelner Programme (mit jeweiliger Kurzbeschreibung),
- automatisches Laden und Starten von Diskette oder
- Erkennung der richtigen Diskette bzw. Diskettenseite.

Da sich der Disklader an erster Stelle auf der Diskette zum Sonderheft befindet, genügt es, zum Laden einzugeben:

```
LOAD":*",8
```

Nach der Bestätigung mit <RETURN> dauert es ca. 15 s, bis die Datei im Speicher ist. Sie starten mit RUN und <RETURN>. Anschließend wird das File entpackt (ca. 2 s) und es erscheint die Benutzeroberfläche des »Disklader« (s. Abbildung). In der rechten unteren Bildschirmhälfte sehen Sie weiß umrandet den Namen des ausgewählten Programms. Die unterste Bildschirmzeile ist die dazugehörige Kurzerklärung. Zusätzlich finden Sie in der rechten unteren Bildschirmhälfte den Text »Seite 1 auf Disk« oder »Seite 2 auf Disk«. Da Sie die Inhaltsverzeichnisse beider Seiten (ohne die Disk zu wenden) durchblättern können, finden Sie hier den Hinweis, auf welcher Diskettenseite sich das gewählte Programm befindet. Durch Tastendruck <CRSR aufwärts> bzw. <CRSR abwärts> wählen Sie das nächste oder vorherige Programm. Sie blättern quasi durch den Inhalt der Programme. <HOME> bringt Sie zum ersten Eintrag des Inhaltsverzeichnisses. Selbstverständlich sind nur die Programme verzeichnet, die sich eigenständig laden oder starten lassen.



Kurzinfo: Disklader

Programmart: Hilfsprogramm zum Laden der Programme auf der beiliegenden Diskette
Laden: LOAD":*",8
Starten: nach dem Laden mit RUN
Steuerung: Tastatur
Programmautor: H. Großer

<RETURN> führt Sie in den Ladeteil. Ist kein Diskettenfehler aufgetreten, erscheint kurzzeitig »00,OK,00,00« am Bildschirm. Eventuelle Fehleranzeigen bleiben sichtbar am Bildschirm (z.B. »21,READ ERROR,18,00«= Drive not ready). Sie lassen sich durch einen beliebigen Tastendruck wieder löschen. Schlagen Sie bitte vorher im Handbuch Ihrer Floppy nach und beseitigen Sie den Fehler. Eine andere Art der Fehlermeldung wird durch einen blinkenden Text dargestellt (z.B. »Bitte Disk wenden« oder »Falsche Diskette«). Sind Fehler ausgeblieben, lädt der Disklader das von Ihnen gewählte Programm von der Diskette und startet es. Ladefehler, die in dieser Phase auftreten, werden nicht mehr berücksichtigt: Der Disklader wird vom neuen Programm einfach überschrieben. Sonst könnten wir nur Programme veröffentlichen, die mit der Benutzeroberfläche zusammenarbeiten. Bei vielen Spielen, Tricks oder Tools ist dies aber nicht der Fall.

Für Sie bedeutet dies, nach jedem Starten eines Programms den »Disklader« erneut zu laden. Wer die Benutzeroberfläche verlassen will, gibt <RUN/STOP> ein. Sie befinden sich dann im normalen »Basic« des C64. Zum Neustart befehlen Sie

```
SYS 12032
```

und bestätigen mit <RETURN>. Dieser Neustart funktioniert auch nach einem Reset, d.h. wenn Sie durch den entsprechenden Taster einen Hardware-Reset ausgelöst haben. Allerdings sollten Sie zwischenzeitlich kein Programm geladen haben, da dies den verwendeten Speicherbereich überschreiben könnte. Laden Sie in diesem Falle den Disklader neu.

Wir haben bei der Programmierung größten Wert auf Kompatibilität mit den unterschiedlichsten Betriebssystemerweiterungen gelegt. Lediglich bei der Gerätekonfiguration C128 mit RAM-Erweiterung und zweiter Diskettenstation sollten Sie die externe Floppy ausschalten. (gr)

Ausgetrickste C 64-Spiele

Schummeln erwünscht

Kein noch so heißes Action-Game oder verzwicktes Adventure ist unlösbar. Man muß nur wissen, wie! Freaks finden hier fantastische Tips & Tricks zu Spielen der letzten 64'er-Sonderhefte und anderen beliebten Games.

Er sollte auf jeden Fall vorhanden sein: der Resetknopf - egal, ob am Expansion-Port-Modul (z.B. Magic Formel) oder direkt im C64 implementiert. Um unsere Cheats und Trainer-POKEs effektiv einzusetzen, muß man die meisten Spiele vorher starten und anschließend unterbrechen, um wieder in den Direktmodus des C64 zu kommen. Meist geht das nur mit Reset. Jetzt sind die entsprechenden POKEs einzugeben und mit dem passenden SYS-Befehl neu zu starten.

(Nikolaus Heusler/bl)

Hotel (64'er-Sonderheft 61)

Diese Wirtschaftssimulation hat's unzähligen Spiel-Freaks angetan (Abb. 1). Hier sind nützliche Tips und Übersichtstabellen, mit denen sich das Spiel lösen läßt:

Bauen Sie zuerst die Hotels in Amerika, dann in London. Damit besteht der günstigste Knotenpunkt in Europa.

Wenn Sie in jeder Stadt eine Herberge besitzen, dauert die Reise von Los Angeles bis Tokio 57 Tage. Dazu brauchen Sie 100 Mark Fahrgeld pro Tag, für jeden weiteren werden 25 Mark abgezogen.

Günstig ist, pro Hotel 51 Einzelzimmer und 28 Doppelzimmer einzurichten und das Restaurant auf 150 m^2 zu erweitern. Das Personal besteht aus:
- acht Portiers,
- 32 Kellnern,
- 16 Chefköchen,
- 20 Raumpflegern und
- 10 Waschfrauen.

Durch dieses ausgewogene Verhältnis (zur Größe des Hotels) schreibt man niemals rote Zahlen.

Beachten Sie beim Autokauf, daß man ein und denselben Wagentyp nur einmal erwerben kann. Versuchen Sie's dennoch, verlieren Sie das Fahrzeug und damit auch den Kaufpreis.

Gibt's eine Geldentwertung, trifft's denjenigen Spieler am härtesten, der die meiste Kohle besitzt.

Mieten für Einzel- und Doppelzimmer lassen sich nach eigenem Ermessen festlegen. Werte, die sich günstig auf den Spielablauf auswirken, zeigen unsere Tabellen 1 bis 5 und der entsprechende Textkasten.

Eruca (64'er-Sonderheft 73)

Nach dem Start Reset-Knopf drücken und folgende POKEs eingeben:

```
POKE 2934,234: POKE 2936,9
0:
POKE 2938,53
```

Neustart mit SYS 2062.

Jetzt hat man unendlich viel Energie: Der helle Balken am unteren Bildschirmrand ändert sich nicht mehr! (Abb. 2)

Flowers (64'er-Sonderheft 73)

Wie gewohnt mit RUN starten, aber man bleibt zunächst im Direktmodus. Mit folgenden POKEs (ohne REM-Bemerkung eingeben!) kann man die vier Blumen unbegrenzt am Leben erhalten (Wachstum-Resets ohne Limit, Abb. 3):

```
POKE 3392,173: REM 1. BLUME
POKE 3431,173: REM 2. BLUME
POKE 3470,173: REM 3. BLUME
POKE 3509,173: REM 4. BLUME
```

Nach dem zweiten RUN kommt man dann ins eigentliche Spiel.

Mission II (64'er-Sonderheft 73)

Reset im Spiel (nicht schon unmittelbar nach dem Start!). Damit verurteilt man alle Kollisionen zur Wirkungslosigkeit: POKE 6440,0.

Mit SYS 4096 neu starten (Abb. 4).

Roll it (64'er-Sonderheft 73)

Das Spiel (Abb. 5) läßt sich auch mit <RUN/STOP RESTORE> abbrechen. Diese Eingaben bescheren dem Ball unendlich viele Leben:

```
POKE 12033,173: POKE
12589,173
```

Mit SYS 2132 wird neu gestartet.

Gunfighters (64'er-Sonderheft 74)

Heiß geht's her in diesem Western-Game im Einsteiger-Sonderheft. Wenn das Titelbild nach dem Start erscheint, sollten Sie die Reset-Taste drücken. Dann erhält Spieler 1 das ewige Leben:

```
POKE 19308,173
```

Spieler 2 wird unsterblich mit:

```
POKE 20092,173
```

Alle Sprite-Kollisionen werden so abgestellt:

```
POKE 22316,234: POKE
22317,169: POKE 22318,0
POKE 22995,234: POKE
21996,169: POKE 21997,0
```



[1] Hotel: Ein Besuch bei der Bank hat schon manchen ernüchtert.

Mit SYS 16972 starten Sie wieder und kommen ins Titelbild.

Puzzlenoid (64'er-Sonderheft 79)

Zu Beginn die Steine links oben eine Position nach rechts und den oberen rechten Stein nach links verschieben. Dann kommt der Stein links unterhalb des letzten verschobenen Steins dran: Der Rest ist ein Kinderspiel!

Ace of Aces

Hat man endlich den ersten Platz im High score erreicht, möchte man ihn auch behalten. Geben Sie als Namen DUSTY BUG ein: Ab sofort besitzen Sie unlimitierte Leben!

Airline

Um spielend einfach an Geld zu kommen, sollte man zu Beginn dieser Wirtschaftssimulation



(Abb. 6) eine Fluggesellschaft mehr als nötig gründen. Von der kauft man ein Flugzeug und verscherbelt es dieser Pseudo-Gesellschaft später wieder, aber zu einem weitaus höheren Preis. Vorsicht: Beim Flugzeugkauf sollte man nicht mit zu niedrigen Preisen jonglieren, sonst schnappt Ihnen der Computer selbst die Maschine vor der Nase weg!

Archon (Version 1)

Nur, wer alle Blinkfelder besetzt, siegt in diesem Spiel. Auf die mittleren teleportiert man drei Knights oder Gobelins, den Besten direkt neben die Königin. Der muß ihr dann den Garaus machen.

Arkanoid

Geben Sie zu Beginn im Zwei-Spieler-Modus folgende Parameter ein:
2 Player/ 1 Joystick/ 1 Device.

Beim ersten Spieler verläuft dann zwar alles normal, der zweite kann aus dem vollen schöpfen: Nach jeder Kollision erhöht sich sein Punktevorrat. Voraussetzung: Er muß bereits mindestens 20000 Zähler erreicht haben! Das geht so lange weiter, bis man insgesamt 87 Leben besitzt. Damit kann man ungefährdet bis zum Ende durchspielen (Abb. 7).

Batman

Will der Fledermann (Abb. 8) im letzten Level in den Hubschrauber steigen, muß er vorher den hinterhältigen Joker ausschalten. Dazu ist das Bat-Seil in dessen Richtung zu schleudern. Der Joker stürzt ab - Batman bleibt Sieger!

Bounty Bob strikes back

Das sind die Zugangscodes: ABC, IHB, LTO, MLB, DVJ, OAQ, PHH und XNR.

Zwei Methoden gibt's, den Cheat-Modus einzuschalten:
- Geben Sie die Codezahl 57502 ein und drücken Sie gleichzeitig die Tasten <F3> und <A>, oder
- wählen Sie <F> als Option.

Breakthru

Für den ersten Level gibt's einen Trick, der bei einigem Geschick auch bei allen anderen funktioniert: Drücken Sie beim Start des Gefährts die SPACE-Taste und bewegen Sie den Joystick zweimal nach unten. Jetzt fährt das Auto in der obersten Bildschirmzeile: Man kann also den Level ungeschoren passieren!

Bruce Lee

Bewegen Sie die Spielfigur zum Teller: Schon hat sich das Konto der Restleben auf 99 erhöht!

Bubble Bobble

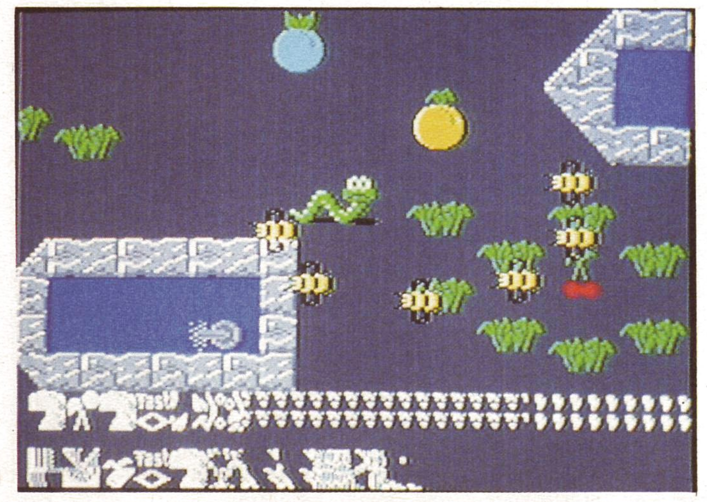
Auch, wenn Sie alle drei Leben verwirkt haben - das Spiel ist noch lange nicht zu Ende! Drücken Sie solange den Feuerknopf, bis die Anzeige für drei neue Leben erscheint.

Hotel – Zimmerpreise (Tabelle 1)

Orte	Einzelzimmer	Doppelzimmer
Los Angeles - New York	300	400
London - Zürich	400	450
München - Prag	450	500
Moskau -Tokio	500	550

Hotel – Automarkt (Tabelle 2)

Fahrzeugtyp	Neupreis	Kaufpreis
Golf G.T.I	40 000	65 000
Audio 80 Quattro	70 000	105 000
Audi 90	80 000	90 000
Opel Senator	90 000	100 000
Ford Taunus	110 000	115 000
Ford Granada	140 000	225 000
Toyota Corolla	150 000	175 000
BMW 850 I	190 000	205 000
BMW M3	210 000	295 000
Mercedes 190 D	230 000	335 000
Porsche 911 Turbo	250 000	260 000
Porsche 944 Cabrio	260 000	275 000
Saab 2000	270 000	285 000
Chevrolette Corvette	300 000	325 000
Lotus Esprit Turbo	310 000	395 000
Ferrari Testarossa	330 000	395 000
Jaguar XL	370 000	465 000
Lamborghini Countach	380 000	410 000
Cadillac	410 000	495 000
Rolls-Royce	420 000	500 000



[2] Eruca: Mit unseren Cheat-POKEs ist man unverwundbar.

Cavern of Riches

Mit unserer Auswahl an Zauberwörtern für dieses Adventure kommt man ein schönes Stück weiter:

AWAY, XYZZY, EGYPT und SESAME.

Danger Freak

Vermutlich ist es der Geburtstag des Programmierers dieses Spiels:
Mit der Datumseingabe »17.04.70« kommt man in den Cheat-Modus. Jetzt kann die Spielfigur unangefochten über den Bildschirm huschen!

Deflektor

Hätten Sie's gewußt? In die nächsten bzw. vorhergehenden Levels kommt man per simplem Tastendruck auf <+> oder <->!

Digital Tangram

Mit diesen Paßwörtern erreichen Sie folgende Levels:
Level 10: RUMANTIL
Level 20: LORDZECK
Level 30: GRIDORAN
Level 40: PASSADEN
Level 50: XATYMALT

Dirty

Der Sieger unseres 30000-Mark-Programmierwettbewerbs 1991 ähnelt den bekannten Lucas-Filmgames-Adventures (Abb. 9). Die Autoren haben uns die Komplettlösung verraten (es sind allerdings nur die unbedingt notwendigen Befehle):

ÖFFNE GESCHÄFT - GEHE ZU GESCHÄFT - NIMM AUF SALAMI - GIB CASHCARD ZU KASSE - GEHE ZU TÜR - ÖFFNE MÜLLTONNE - GEHE ZU MÜLLTONNE (abwarten, bis der Müllwagen kommt, die Tonne ausleert und zur Müllkippe fährt) - SIEH AN MÜLLHAUFEN - NIMM AUF EINMACHGLAS - GEHE ZU AUTOFRIEDHOF - ÖFFNE MERCEDES - ÖFFNE TRABI HAUBE - BENUTZE AUTOBATTERIE MIT KABELN - SCHLIESSE MERCEDES - SCHALT EIN MERCEDES - NIMM AUF AST -BENUTZE EINMACHGLAS MIT LOCH IM BAUM -GIB SALAMI ZU HUND - WIRF AST ZU HOF -GEHE ZU LOCH - BENUTZE BIENEN MIT VENTILATOR - ÖFFNE EINGANGSTÜR - GEHE ZU EINGANGSTÜR - ÖFFNE TÜR (rechts) - GEHE ZU TÜR - BENUTZE CASHCARD MIT COMPUTER - GEHE ZU TÜR - BENUTZE CASHCARD MIT ÖFFNUNG - GEHE ZU TÜR (neben der Öffnung) - NIMM AUF GLÜHBIRNE - BENUTZE CASHCARD MIT ÖFFNUNG - GEHE ZU TÜR - (auf in den ersten Stock, zu Fuß durch die Treppenhalle)

oder: - DRÜCKE TASTE - GEHE ZU AUFZUG (falls er schon da ist) - DRÜCKE TASTE I - GEHE ZU 1. STOCK - GEHE ZU KORRIDOR - ÖFFNE TÜR (die erste) - GE-

HE ZU TÜR – NIMM AUF SCHLÜSSEL – NIMM AUF VIDEOKAMERA – NIMM AUF VIDEOBAND – GEHE ZU TÜR – ÖFFNE TÜR (die zweite) – GEHE ZU TÜR – ZIEHE WANDTEPPICH – BENUTZE VIDEOBAND MIT VIDEOKAMERA – BENUTZE VIDEOKAMERA MIT LOCH – SCHALT EIN VIDEOKAMERA – SCHALT AUS VIDEOKAMERA – GEHE ZU TÜR – GEHE ZU KORRIDOR – ÖFFNE TÜR (neben dem Aufzug oder die nächste) – GEHE ZU TÜR – BENUTZE VIDEOBAND MIT VIDEOPLAYER – SCHALT EIN VIDEOPLAYER – NIMM AUF SCHNITZEL – NIMM AUF MESSER – GEHE ZU TÜR – (in den zweiten Stock gehen) – GEHE ZU KORRIDOR – BENUTZE MESSER MIT TÜR – GEHE ZU TÜR – BENUTZE SCHLÜSSEL MIT SCHLOSS –NIMM AUF FLASCHE –NIMM AUF H-VIDEOBAND – GEHE ZU TÜR – (in den ersten Stock marschieren) – GEHE ZU KORRIDOR – ÖFFNE HERREN – GEHE ZU HERREN – ÖFFNE WASSERHAHN – BENUTZE FLASCHE MIT WASSERHAHN – BENUTZE A-H-GETRÄNK – GEHE ZU TÜR – GEHE ZU KORRIDOR – (zurück ins Erdgeschoß) – GEHE ZU KORRIDOR – ÖFFNE TÜR (die letzte) – GEHE ZU TÜR – GIB SCHNITZEL ZU VORFÜHRER – SCHALT AUS VIDEOPLAYER – NIMM AUF FILM – BENUTZE H-VIDEOBAND MIT VIDEOPLAYER – SCHALT EIN VIDEOPLAYER –GEHE ZU TÜR – ÖFFNE TÜR (die nächste) – GEHE ZU TÜR –SCHLAGE ANNA – GIB A-H-GETRÄNK ZU ANNA – GEHE ZU TÜR – GEHE ZU KORRIDOR – (in den zweiten Stock gehen) – ÖFFNE TÜR (aber nicht die mit dem Schild!) – GEHE ZU TÜR – BENUTZE GLÜHBIRNE MIT LAMPE – SCHALT EIN GUTER GEIST – NIMM AUF GEISTER – GEHE ZU TÜR – GEHE ZU KORRIDOR – ÖFFNE TÜR – GEHE ZU TÜR – GEHE ZU LEITER – BENUTZE MAGNETKARTE MIT TÜR – (Spielstand speichern) – GEHE ZU TÜR.

Jetzt sind Sie im großen Labor und müssen einigen Geistern ausweichen, die den Bösewicht bewachen. Ihre eigenen Gespenster, die Sie mitgebracht haben, erledigen den Rest. Wichtiger Tip: Es lohnt sich, möglichst viele Dinge zu untersuchen (Anweisung »SIEH AN«).

Wer andere Lösungstips zu diesem Grafik-Adventure kennt, soll uns schreiben.

Dungeon Master

Im 4. Level nerven die Würmer ganz gewaltig. Um sie zu vernichten, lockt man sie unter eine Tür und schlägt diese kräftig zu. Übrigens: Die kleingehackten Würmer sind auch eßbar!

Dieser Zauberspruch zeigt große Wirkung: LO-FUL-IR (Feuerball).

Ghostchaser

Wollen Sie sofort in den zweiten Level? Damit klappt's: <F>, <A>, <N> und <D> gleichzeitig drücken!

Ghouls 'n' Ghosts

Wer in die High-score-Liste den Namen WIGAN RLFC einträgt, kann folgende Tasten neu belegen:

- <A>: Die Rüstung wird erneuert!
- <B>: Man kommt sofort in den nächsten Level.

Unsere Abb. 11 zeigt eine schaurige Spielszene: Nur für starke Nerven!

Great Gianna Sisters

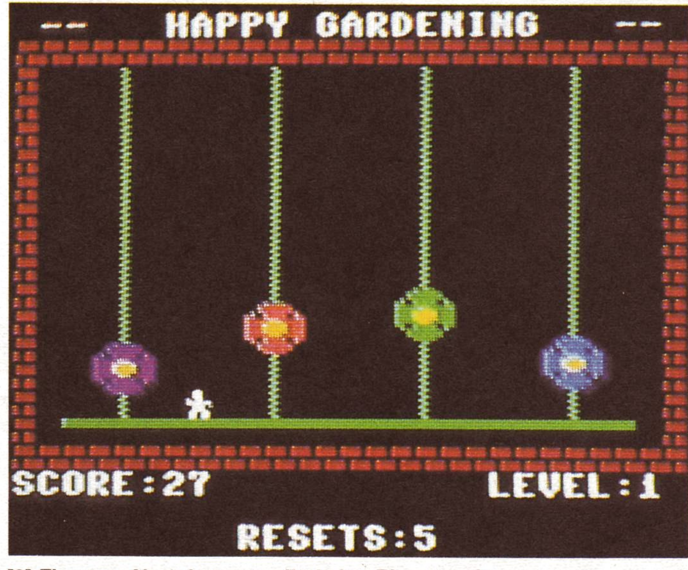
Wer bei diesem Hüpfspiel einen Level weiter will, drückt die Tasten <A>, <R>, <M>, <I> und <N> gleichzeitig.

Gunship

Da man den größten Schaden vor allem dem Hind zu verdanken hat (der sich allerdings schwer aufs Korn nehmen läßt), sollte man ihn nach einem Treffer (der ihn aber nicht zerstört!) umgehen! Fliegen Sie dazu links, rechts, hoch und wieder nach unten. Normalerweise fliegt der Hind dann vor Ihnen her. Richten Sie jetzt das Tads auf ihn und schießen Sie die Sidewinder ab. Wenn keine mehr vorhanden sind, wechselt man auf Hellfire, postiert das Tad auf den Hind und fliegt so lange hinter ihm her, bis man eine Entfernung von ca. 200 erreicht hat. Dann justiert man das Fadenkreuz auf den Hind und feuert.

H.E.R.O

Vor dem Start des Spiels (Abb. 10) mit RUN muß man POKE 14652,25 eingeben: Fast alle Mauern und Tiere verschwinden! Der Trick hat allerdings auch einen Nachteil: Alle Flöße sind nun nicht mehr tragfähig!

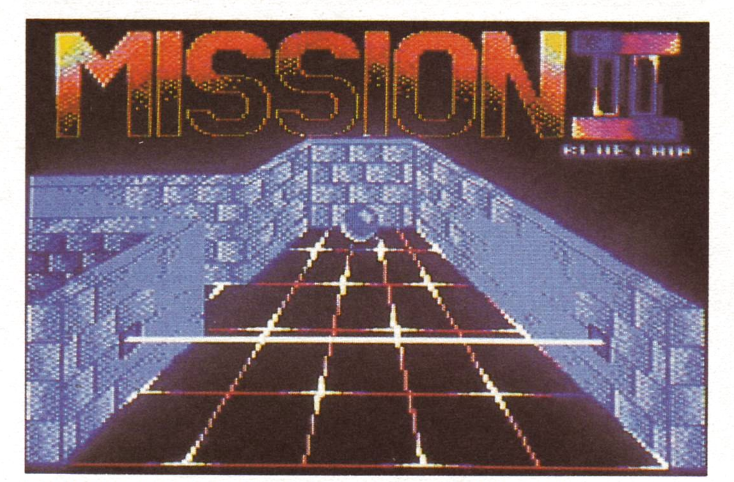


[3] Flowers: Ab sofort verwelkt keine Blume mehr.

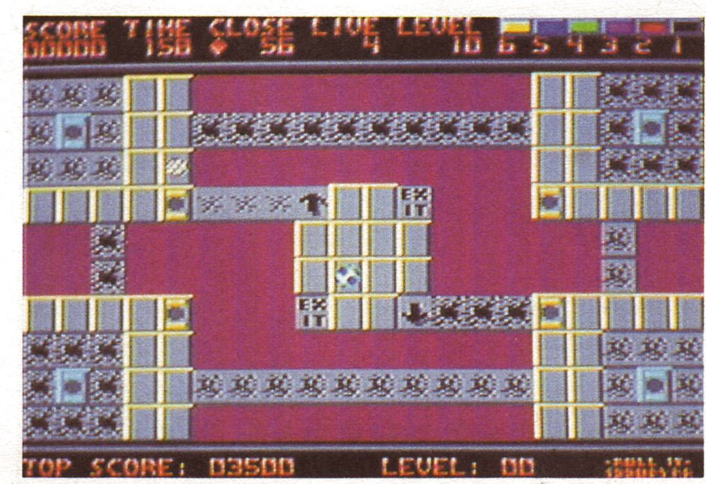
Indiana Jones III

Wer in den Katakomben von Venedig (Level 3) durch den verkehrten Bogen gegangen ist, merkt schnell, daß ihm dann eine Hieroglyphe fehlt. Durch ständiges Auf- und Abhüpfen im unteren Teil macht man diesen Fehler wett und kommt in den 4. Level.

Wer auf diese sportliche Betätigung verzichten will, muß also den richtigen Torbogen wählen!



[4] Mission II: Auf der Suche nach den gefährlichen Ultra-Space-Bomben



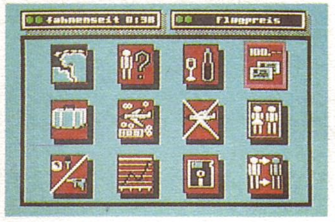
[5] Roll it: Die lustige Diamantenhatz wird zum Kinderspiel



Invest

Hier unsere Tips für künftige Wirtschaftmagnaten:
- Kaufen Sie die Bergbaufirma Coal Grashers für 4,69 Millionen Dollar und verkaufen Sie die 35 Prozent Aktienanteile: Ein Gewinn von 735000 Dollar ist Ihnen sicher! Das funktioniert auch noch bei folgenden Unternehmen:
- Pirellys Style,
- M.P. Medicines,
- Starline Corp.,
- No Hope Liners,
- Saver World.

Allerdings ist der Gewinn bei diesen Firmen geringer. Eine übersichtliche Liste aller Handelsunternehmen bringt Tabelle 6 auf Seite 34, darunter stehen die Firmencodes.



[6] Scheinfirmen gründen

Logo

Hier sind die Paßwörter, die Ihnen Zuritt zu folgenden Levels verschaffen:
Level 06: (?2E
Level 12: (MAE
Level 18: (?22
Level 24: (MA2
Level 30: (?2M
Level 36: (MAM
Level 42: (?2A
Level 48: (MAA
Level 54: ??2E
Level 60: ?MAE
Level 66: ??22
Level 72: ?MA2
Level 78: ??2M
Level 84: ?MAM
Level 96: ?MAA
Level 108: MMAE
Level 120: MMA2

Die Klammern und Fragezeichen in den Codewörtern sind keine Druckfehler!

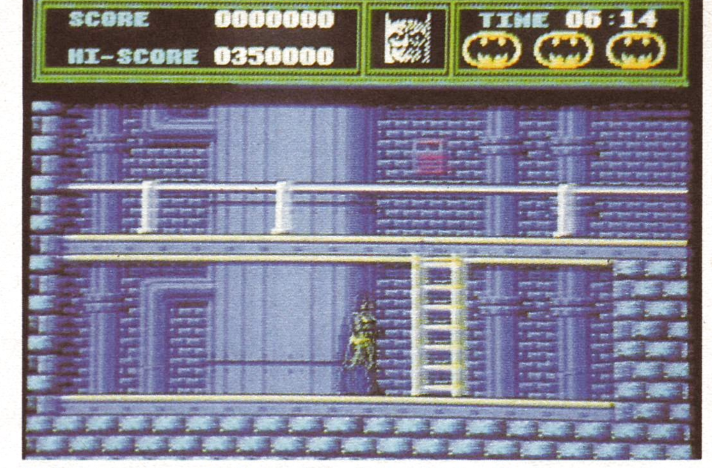
Midnight Resistance

Das ist die Liste aller Waffen, die Sie mit Schlüsseln im Arsenal kaufen können:
- THREEWAY (schießt gleichzeitig in drei Richtungen),
- FULLAUTO (Handfeuerwaffe),
- NITRO (Tornisterwaffe, feuert ebenfalls gleichzeitig in drei Richtungen),
- EXTRA (zusätzliches Leben),
- MISSELS (Tornisterwaffe mit drei Raketen),
- SHOTGUN (Handfeuerwaffe mit großer Durchschlagskraft),
- SCHOWER (Tornisterwaffe mit drei Bomben),
- BULLETS (erhöht den Munitionsbestand bis maximal »999«),
- FIRE (Flammenwerfer).

Das Action-Game löst man mit folgenden Tips bedeutend leichter:
- Wenn Sie sich kriechend vorwärtsbewegen, können Sie den MG-Salven ausweichen.
- Hat man ein Leben verloren, erscheint eine neue Spielfigur und blinkt kurze Zeit (ca 3 s). Während dieser Zeitspanne ist sie unverwundbar.
- Die beste Waffe gegen Panzer ist der FIRE-Flammenwerfer, den man aber nur per Dauerfeuer effektiv nutzt (auf genügend Munition achten!). So macht man Panzer unschädlich: vors Gefährt stellen und feuern, was das Zeug hält. Wenn der Tank zurückschießt, flach auf den Boden werfen – die Geschosse verfehlen ihr Ziel. Anschließend geben Sie wieder Dauerfeuer, bis der Panzer vernichtet ist.
- Will man Wege sprengen, sollte man eine Tornisterwaffe benutzen. Damit spart man Munition.
- Das Maschinengewehr im ersten Level läßt sich auch bekämpfen, wenn man auf der Leiter steht. Vorteil: Man kann unmöglich selbst getroffen werden!
- Schalten Sie im zweiten Level immer zuerst die Granatwerfer aus. Wenn man die engen Gänge kriechend durchquert, kann man im letzten Gang (kurz vor der letzten Öffnung) gefahrlos die eigene Punktezahl erhöhen: Sie müssen nur stets auf die ständig erscheinenden Gegner feuern, die Ihnen aber nichts anhaben können. Anschließend erreichen Sie Plattformen, auf denen MGs postiert sind. Springen Sie auf die mittlere in der ersten Reihe. Mit einem Schuß aus der Tornisterwaffe (NITRO) erledigt man drei MGs gleichzeitig. Beeilen Sie sich, sonst bekommen Sie's mit dem Maschinengewehr auf der Plattform unter Ihnen zu tun!
- Wird man im zweiten Level von Zahnrädern verfolgt, muß man vor sich auf den Boden feuern. So fällt man eine Etage tiefer und entkommt den tödlichen Rädern.
- Am Ende des zweiten Levels kommt ein Panzer, der mit Raketen um sich schießt. Springen Sie alle Ebenen hinunter (bis zur letzten) und legen Sie sich flach auf den Boden. Der Panzer bewegt sich eine Ebene über Ihrer Spielfigur und kann mit jeder Tornisterwaffe erledigt werden. Jetzt klettert man eine Leiter hinunter: Dort wartet schon ein MG. Mit der Threeway-Waffe kann man es, auf der Leiter stehend, unschädlich machen.
- Im dritten Level hat man es hinter einer Anhöhe mit der Lasermaschine zu tun. Werfen Sie sich auf den Boden! Die Maschine ist nur durchs kleine Kästchen in Bodennähe verwundbar. Verwenden Sie dazu eine der Tornisterwaffen.
- Nachdem allen Helden der Garaus gemacht wurde, muß man vor dem erneuten Laden nur die Diskette aus dem Laufwerk nehmen. Schon geht's mit vier neuen Leben im selben Level weiter!



[7] Arkanoid: Schieß die bunten Steine im oberen Bildschirmbereich gezielt ab!



[8] Batman: Im gefährlichen Labyrinth geht der Fledermann auf Gangsterjagd.

Kings of the Beach

Hier die Paßwörter, mit denen man in die Spielstufen 1 bis 4 kommt:
Level 1: SIDEOUT
Level 2: GEKKO
Level 3: TOPFLITE
Level 4: SUNDEVIL

Lap of the Gods

Wollen Sie den Cheat-Modus aktivieren? Nichts leichter als das! Tragen Sie im High score das Wort CHEAT als Namen ein!

Miner II

Nehmen Sie im ersten Level die Blumenvase und drücken Sie hintereinander die Tasten <1> und <F7>. Damit kommt man übergangslos in den vierten Level!

Nemesis

Wenn Sie während des Flugs die Tasten <J>, <K> und

<L> gleichzeitig betätigen, kommen Sie in den Cheat-Modus.

One Man and his Droid

Alle Codes für dieses Spiel auf einen Blick:
NONE, BUBBLE, COMMODORE, FINDERS, GENETIC, ZAPPED, TIMEWARP, ECTOPLASM, GORGEOUS, SEASIDE, GIZMO, KING KONG, HOLOGRAM, CURRYRICE, COFFEE, CASSETTE, TELESCOPE, COMPUTER, EDACRAEDA, ALICE.

Out Run

Selbstverständlich besitzt auch »Outrun« einen Cheat-Modus: Haben Sie einen Unfall gebaut, müssen Sie den Joystick ruckartig hin und her bewegen. Der Rennschlitten fetzt wieder los. Bei Höchstgeschwindigkeit sind Sprite-Kollisionen wirkungslos.

Parallax

Das sind die Durchgangscodes zu diesem Spiel:
- Stack,
- Salon,
- Jevel,
- Parch,
- Globe.

Raid over Moscow

Die Spielsequenzen (Abb. 12) lassen sich durch gleichzeitiges Drücken folgender Tasten aufrufen (z.B. zum Üben):
- Raketensilos: <RUN/STOP> <RESTORE> <Q>,
- Kreml: <RUN/STOP> <RESTORE> <Pfeil links>,
- Reaktorraum: <RUN/STOP> <RESTORE> <L>,
- Schlußszene: <RUN/STOP> <RESTORE> <2>.

Der Trick funktioniert nur, wenn die Weltkarte auf dem Bildschirm ist.

Revenge of Mutant Kamels

Geben Sie nach dem Programmstart das magische Wort GOATS ein: Jetzt ist der Cheat-Modus aktiv! Es ist sogar möglich, nach Druck auf eine bestimmte Taste zwischen den Bildern hin und her zu springen. Welche das ist, sollen Sie aber selbst herausfinden: Sie ist unmöglich zu übersehen und springt einem förmlich ins Auge. Na, dämmert's?

Rings of Medusa

Will man einen Landkampf ohne Verlust an Kriegern gewinnen, muß man das Spiel während der Kampfphase mit <RUN/STOP RESTORE> abbrechen und durch den Befehl RUN 98 neu starten. Dann wird der Spieler zum Sieger erklärt. Achtung: Für diesen Trick muß man mindestens einen Krieger in der Mannschaft haben (am besten den Zauberer!).

Seekämpfe lassen sich allerdings nicht vorzeitig abbrechen, man muß sie bis zum Schluß ausfechten. Lediglich die Gegnerzahl kann man beeinflussen, wenn das Spiel erneut in der Kampfphase gestoppt wird. Achtung: jetzt aber mit RUN (ohne Zeilennummer) weitermachen! Der Zufallsfaktor entscheidet, wie viele Schiffe Ihnen gegenüberstehen. Der Trick darf beliebig oft wiederholt werden, bis man mit der geringen Zahl gegnerischer Schiffe (z.B. nur noch fünf) einverstanden ist.

Was tun, wenn man bei einer Seeschlacht schlimmer gerupft wird als ein Suppenhuhn? Der Bau neuer Schiffe dauert lange (manchmal Jahre) und kostet viel. Da hilft nur, vorher im Hafen einer beliebigen Stadt anzudocken und folgende Programmzeilen zu ändern (es sind nur die relevanten Befehle angegeben!):

```
1266 ...P=(0+0)*10-15*
(0=0):
 P=P: K=P: GOSUB 1960...
```

Damit verringert man laufende Ausgaben und Kosten.

```
1268 ...Z=0+0-(N=0)+(N=0):
...
```

...setzt die Bauzeit jedes Schiffs auf Null.

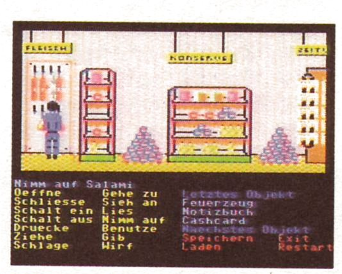
Road Runner

Haben Sie die Kiste am oberen Bildschirmrand entdeckt? Wenn Sie einen Level überspringen möchten, müssen Sie genau vor diesen Behälter fahren!

Roadwar Europe

Um das Spiel problemlos zu lösen, sollte man folgendes Schema beachten:
1. Party aufstellen,
2. Spiel beginnen,
3. jetzt speichern,
4. warten, bis die erste Bombe explodiert und sich die betroffene Stadt merken,
5. Spiel neu laden,
6. sofort zurück zur bewußten Stadt und die Bombe entschärfen,
7. ab Punkt 3 weitermachen (speichern usw.).

Das dauert zwar alles sehr lang, ist aber ungeheuer wirkungsvoll!

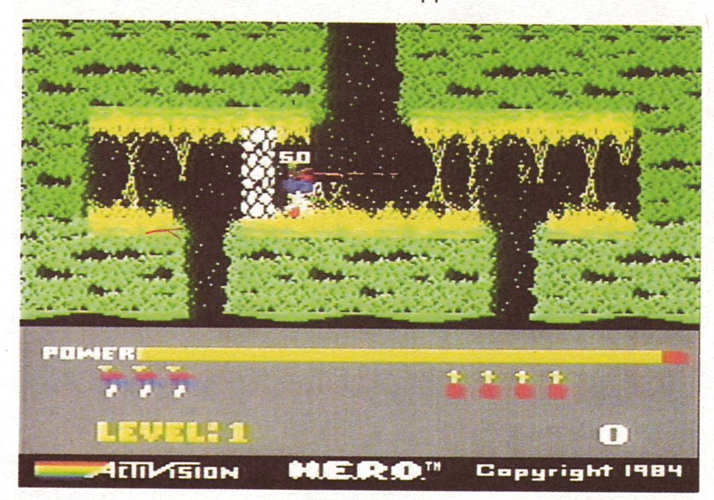


[9] Dirty: Vor dem »Feuer frei«: um Proviant kümmern!

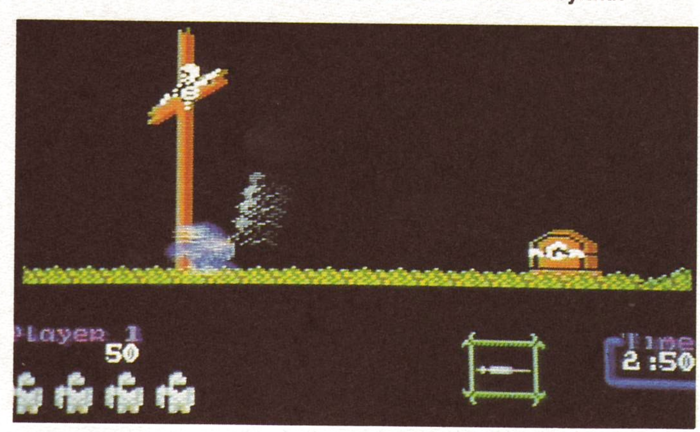
Rock 'n' Roll

Auch dieses Spiel kennt einen Cheat-Modus: Man erreicht ihn, wenn man <SPACE>, <M>, <W> und <9> gleichzeitig drückt.

Wenn man als Name »Rainbow Arts« eingibt, kann man sich einen beliebigen Startlevel aussuchen. Das ist allerdings nicht so einfach: Will man z.B. in Level 12 starten, muß man eintippen:



[10] H.E.R.O: Hubschraubermann im dunklen Höhlenlabyrinth



[11] Ghouls 'n' Ghosts: Schaurig ist's nachts auf einsamen Friedhöfen.

Hotel – Beherbergungsstätten (Tabelle 3)

Ort	Grund-stückspreis	m²	Einzel-zimmer	Doppel-zimmer
Los Angeles	50 000	26	250	300
Chicago	55 000	31	278	356
New York	60 000	38	338	476
London	65 000	46	400	600
Paris	70 000	55	470	740
Zürich	75 000	59	500	800
München	80 000	61	536	872
Wien	85 000	68	552	904
Berlin	90 000	69	558	915
Prag	95 000	70	560	920
Moskau	100 000	75	596	992
Bombay	105 000	86	668	1136
Bangkok	110 000	91	707	1214
Melbourne	115 000	97	746	1292
Tokio	120 000	102	785	1370




```
12::3333;;21
```

Die 12 ist der gewünsche Level. Die beiden Doppelpunkte erscheinen als AA. Die vier Dreier ergeben als Quersumme die Zahl 12. Die beiden Semikolons erscheinen als BB, die 21 ist der Kehrwert des gewünschten Levels.

Drückt man <+>, <-> und <.> gleichzeitig, kommt man in den nächsten Level. Es funktioniert auch mit dieser Tastenkombination: <2>, <7>, <8>, <9> und <SPACE>.

Weitere Tips zu diesem Spiel finden Sie in unserem Sonderheft »Top Spiele 2«.



[12] Raid over Moscow: Spiele-Relikt aus der Zeit des kalten Kriegs

Roger Rabbit

Möchten Sie die Schlußbilder des Spiels betrachten? Legen Sie Seite 1 der Spieldiskette von »Roger Rabbit« ins Laufwerk und geben Sie ein:

```
LOAD "TM",8,1
SYS 42496
NEW
LOAD "TA",8,1
SYS 15360
NEW
LOAD "WE",8,1
LOAD "WI",8,1
RUN
```

Roller Coaster Rumbler

Leichter geht's, wenn Sie diese Paßwörter benutzen:

- EAT ME,
- AAAGGG,
- ALIENS,
- COFFEE,
- ZARNIE,
- FRIGHT,
- TERRER.

Running Man

Um dieses mörderische Action-Game einigermaßen unbeschadet zu überstehen, sollte man möglichst viel auf dem Boden robben, erst hinter den Gegnern aufstehen und dann zuschlagen. Das ist zwar hinterhältig, aber effektiv!

Sidewalk

In folgenden Spielsituationen findet man Ersatzteile fürs Motorrad:

- im Schuppen,
- beim Zaun,
- im Garten bei der Frau,
- hinter dem Bild im Bierladen und
- bei diversen Spielcharakteren im Konzert.

Hotel – Gehälter (Tabelle 4)

Ort	Portiers	Kellner	Chefkoch	Raumpfleger	Waschfrauen
Los Angeles	50	40	30	20	10
Chicago	100	80	60	40	20
New York	150	120	90	60	30
London	200	160	120	80	40
Paris	250	200	150	100	50
Zürich	300	240	180	120	60
München	350	280	210	140	70
Wien	400	320	240	160	80
Berlin	450	360	270	180	90
Prag	500	400	300	200	100
Moskau	550	440	330	220	110
Bombay	600	480	360	240	120
Bangkok	650	520	390	260	130
Melbourne	700	560	420	280	140
Tokio	750	600	450	300	150

Sim City

Man installiert eine Stromleitung übers Wasser und zündet sie mit Fire im Desaster-Menü an. Nach dem Planieren erhält man dort die Ländereien.

Wenn einem rasch das Geld ausgeht, sollte man oft <F1< drücken!

Spherical

Tippen Sie im Hauptmenü auf die Taste <F6> und geben Sie als Paßwort MIRGAL ein. Nach kurzer Ladezeit erscheint Level 75!

Square Out

Dieses Geschicklichkeitsspiel (Abb. 13) wurde zweiter Sieger unseres großen Programmierwettbewerbs 1991. Hier sind die Zugangscodes der 28 Levels:

01 LOVHOLGOD
02 FANKAKTUF
03 GYTTENGAL
04 HOLGODVEN
05 KAKTUFRIT
06 TENGALHIN
07 GODVENWER
08 TUFRITJAK
09 GALHINXIF
10 VENWERCAD
11 RITJAKFOG
12 PINXIFWUZ
13 WERCADJOL
14 JAKFOGTRU
15 XIFWUZLOJ
16 CADJOLQUI
17 FOGTRUFAX
18 WUZLOJSHO
19 JOLQUITUI
20 TRUXAFWIL
21 LOJSHOHON
22 QUITUIVAS
23 XAFWILKIL
24 SHOHONHAX
25 TUIVASNIM
26 WILKILMON
27 HONHAXLEM
28 VASNIMJOP

Damit muß man nicht im ersten Level starten, sondern kann bei jedem beliebigen (zwischen 1 und 28) einsteigen.

Super Aliens

Da der Anflug für ungeübte Spieler ziemlich schwer ist, haben die Programmierer einen Schummel-Modus eingebaut: Wenn Sie als Mission-Code die Zeichenfolge »2727H« eingeben, bleibt Ihnen das Landemanöver erspart. Hier war nämlich für viele das Spiel schon aus.

The Brew

Das Grafik-Adventure (Abb. 14) der Spitzenklasse (dritter Preis beim 64'er-Programmierwettbewerbs 1991) ist geknackt! Hier der schnellste Lösungsweg:

n,n,e, give coin, listen to man, w, n, e, e, hit guards, give cross, s, w, w, w, w, ask for sugar, e, e, s, w, say hello, say yes, go horse, get reins, give sugar, lead horse, go backyard, look anvil, get hammer, get nails, look fireplace, get matches, get iron, light fire, forge horseshoes, e, give horseshoes, e, s, e, look window, read sign, e, buy shoes, get red or blue or yellow shoes, w, w, w, w, buy trousers, give coin, e, e, s, s, s, s, drop matches, drop cards, get trunks, look wood-pile, get wood disks, build cart, fix disks to cart, harness horse, put...into cart, e, e, get brown flower, get blue flower, get green flower, n, n, look ground, get oak leaf, w, w, s, e, follow peggy, get something, look something, w, n, w, w, s, w, look stones, get limestone, e, s, s, knock door, give brown flower, give blue flower, give green flower, enter hut, listen to witch, run away, n, n, n, e, se, s, s, s, look tree, get knife, get resin, n, se, sw, w, look aeri, get egg, fight eagle with spear, fight eagle with spear, fight eagle with spear, get feather, get egg, warm egg, e, se, put peggy into cart, feed oak leaf, feed resin, feed head of truffle, mount horse, say air! horse is a bird!, sw, w, get hemp, e, e, get barley, w, s, w, get corn cob, e, e, get oats, feed oats, w, s, w, give feather, follow man, ask man, show egg, wrap egg, e, ne, s, sw, s, nw, w, say hello, e, se, sw, (Romta shoes in hand): say hello, ne, se, say raft, look raft, look man, look boats, say no, sw, listen to man, show corn cob, make popcorn, say raft, nw, e, read sign, (either): e, e, e, s, e, s, e, s, w, n, w, n, w, get pole, n, w, w, w, (or): e, e, e, s, w, get pole, s, w, s, w, n, e, n, e, n, w, w, w, n, ne, n, se, put raft into water, lead horse onto raft, move raft with pole, look water, get fish with spear, cut fish with knife, get cube, put pole into hole, undress shirt, tie shirt to pole, s, e, ne, untie shirt, n, ne, e, say I am your mother, ne, look hillock, sw, w, get water with

bowl, e, ne, dig hole, plant lucky seed, water lucky seed, get radish, sw, s, e, get sleeping flower, w, s, say eagle feather, se, look park, look monuments, look stag, get horn, e, e, say to jocka get flag, teach jocka how to fly, say to jocka get flag, s, w, look beds, get camomile, e, sw, look books, read science of colours, read abilities of water, ne, e, look table, get honey, ne, get firewood, e, look boars, say to peggy get ball, w, sw, se, look cabinet, open box, rub powder on face, nw, w, s, look roar, give sleepingflower, get hair, n, e, put firewood under kettle, light fire, put cube into kettle, put radsih into kettle, put piece of flag into kettle, put hair into kettle, put ball into kettle, get kettle, w, n, w, w, nw, n, n, w, pour liquid into water, follow man, n, look plants, get peppermint leaf, ne, say hello, say yes, give cards, sw, n, n, follow dwarf, fight knight with spear, fight knight with spear, fight knight with spear, get shield, sw, nw, nw, n, e, enter cave, give honey, e, get petrification, w, w, nw, look tree, say to jocka get berry, n, w, grind limestone, put powder into mould, melt shield, get kettle, pour liquid into mould, wait, get bell, e, s, se, s, se, se, s, nw, open door with key, s, look bell tower, go up, look belfry, put steelrod into bell, put bell into frame, make rope, tie rope to ring, ring bell, go down, look bell tower, n, se, ne, look window, knock door, ne, say greetings of alara, tell about king, give peppermint leaf, give camomile, give horn, give petrification, give spear, give berry, give bowl, give barley, sw, n, nw, nw, n, n, read sign, enter m.f.o, say obey, say king, give bottle.**

Dieser knappe Lösungsweg gibt nur einen Bruchteil der möglichen Eingaben wieder. Allerdings ist dabei nicht berücksichtigt, daß man selbst lediglich dreizehn Gegenstände tragen kann. Für den Rest braucht man einen Karren (Cart).

Zeichnen Sie sich eine Karte zur besseren Orientierung im Adventure-Labyrinth. Pfeile bedeuten, daß man nicht mehr in dieser Richtung zurückgehen kann. Gestrichelte Pfeillinien kennzeichnen den automatischen Sprung in eine Spielszene, an der man ebenfalls nur vorwärts weiterkommt.

The Great Gurianos

Hier kommen Sie in den nächsten Level, wenn Sie folgende Tasten gleichzeitig drücken: <M>, <,>, <.>, <CRSR rechts>, <CRSR links>, <RETURN> (hoffentlich brechen Sie sich nicht die Finger!).

The Pawn

Wenn man bei der Prinzessin im »Room of Incarcertion« ist, sollten Ihre nächsten Eingaben für diese Adventure lauten:
- tie band to with rope,
- drop rope,
- get rope,
- untie rope,
- tie band and belt together with rope,
- look princess.

Thunderbirds

Hier sind die Paßwörter bis zur vierten Mission:
- Mission 1: kein Paßwort nötig,
- Mission 2: RECOVERY,
- Mission 3: ALOGSIUS,
- Mission 4: ANDERSON.

Tiger Mission

Fingerakrobaten, aufgepaßt! Um den Cheat-Modus zu aktivieren, muß man folgende Tasten gleichzeitig drücken: <2>, <Q>, <R>, <L>, <I>, <K>, <CTRL> und <C=>.

Transworld

Nützliche Tips zu dieser beliebten Wirtschaftssimulation, mit der man sich manche Nacht um die Ohren schlagen kann:

Auch wenn Sie alleine spielen möchten, sollten Sie zu Beginn zwei Spieler eintragen (z.B. A und B). Jetzt muß A von B so viele Aktien wie möglich kaufen (Achtung: im späteren Spielverlauf nicht mehr als 50 Prozent!). B sollte sein Büro renovieren lassen und dauernd Rundfunkwerbung machen (bis kein Geld mehr da ist!). Stehen die Aktien nun hoch im Kurs, kann A alle Aktien wieder verkaufen. B muß dann Konkurs anmelden. Dies läßt sich beliebig oft wiederholen.

Zu Spielbeginn ist es besser, nur zwei Zweigstellen anzuschaffen. Ab Spielrunde 5 dürfen's dann mehr sein. An diesen Orten sollte man unbedingt Filialen errichten:
Kiew, Dubrovnik, La Coruna, Ankara, Edinburgh, Stockholm, Athen, Oslo.

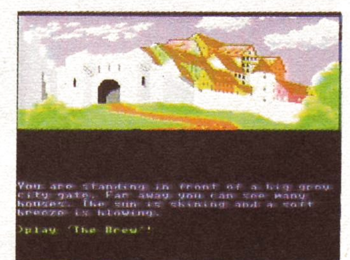
Kaufen Sie auf keinen Fall Zweigstellen in Paris, München, Wien, Palermo und Rom! Dann ist die Pleite vorprogrammiert.

Vermeiden Sie es, Kredite aufzunehmen: Die Zinsen werden Sie auffressen!

Zahlen Sie keine zu großen Summen aufs Sparbuch ein,



[13] Square out: Ab sofort kann man in jedem Level starten!



[14] The Brew: Vor dem grauen Tor beginnt die Suche nach dem Zaubertrank



[15] Ghosts'n' Goblins: Schaurigschöner Gruselhit

Hotel – Reisezeiten (Tabelle 5)

von/ nach	LA	CHI	NY	LON	PAR	ZÜR	MÜN	WIEN	BER	PRAG	MOS	BOM	BANG	MEL	TOK
LA	*	2	3	11	*	*	*	*	*	*	*	14	12	11	7
CHI	2	*	1	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
NY	3	1	*	6	*	*	*	*	*	*	*	15	17	15	16
LON	11	*	6	*	1	2	2	2	2	2	5	13	17	15	20
PAR	*	*	*	1	*	1	1	1	2	2	5	13	17	*	*
ZÜR	*	*	*	2	1	*	1	1	1	1	4	12	16	*	*
MÜN	*	*	*	2	1	1	*	1	1	1	4	12	16	*	*
WIEN	*	*	*	2	1	1	1	*	1	1	3	11	13	*	*
BER	*	*	*	2	2	1	1	1	*	1	2	11	15	*	*
PRAG	*	*	*	2	2	1	1	1	1	*	2	11	15	*	*
MOS	*	*	*	5	5	4	4	3	2	2	*	11	15	*	*
BOM	14	*	15	13	13	12	12	11	11	11	11	*	4	10	10
BANG	12	*	17	17	17	16	16	13	15	15	14	4	*	8	7
MEL	11	*	15	15	*	*	*	*	*	*	*	10	8	*	10
TOK	7	*	16	20	*	*	*	*	*	*	*	10	7	10	*

Die große POKE-Parade

Mit unseren Quicktips und Basic-Anweisungen wird man in beliebten kommerziellen C64-Spielen unsterblich (und erlebt dadurch die Wonnen der höchsten Levels!) oder kann in höhere Spielstufen aufsteigen.

Erledigen Sie die Eingaben nach dem Laden, aber vor dem Start mit RUN:

Aztek Challenge: POKE 2521,6
Cyclons: POKE 5616,173
Dino Eggs: POKE 6261,165
Donkey Kong: POKE 30624,173
Drelbs: POKE 14087,173
Hard Hat Mack: POKE 16877,173
H.E.R.O.: POKE 13856,0: POKE 19131,0
House of Usher: POKE 2735,10
Hunch Back: POKE 5440,100: POKE 22521,173
Kid Grid: POKE 9970,173
Kongo Bongo: POKE 3443,181
O'Riley's Mine (Abb. 20): POKE 3633,173: POKE 3544,173
Save New York: POKE 6904,180
Skramble: POKE 8609,173
Spy's Demise: POKE 7485,165
Squish' em: POKE 8310,165
Stix: POKE 2835,173
Wizball (Abb. 21): POKE 37052,0: POKE 65303,0: POKE 65356,0: POKE 65395,0

Um die nächsten Tips auszuprobieren, müssen Sie das Spiel zuerst laden und starten, den Resetschalter drücken, die POKEs eingeben und mit dem jeweiligen SYS-Befehl neu starten:

Antiriad: POKE 35486,165: POKE 35496,16: SYS 2080. Lassen Sie sich überraschen!
Apollo 18: POKE 2356,x. SYS 2335. Für »x« sind Werte zwischen 1 und 11 einzugeben: Daraus ergeben sich die verschiedenen Spielsequenzen.
Arcana: POKE 12933,0: POKE 12934,2: SYS 4096
Armalyte: nach dem Laden wählt man mit POKE 6607,x den gewünschten Level. Gestartet wird mit SYS 2075.
Back to Reality: POKE 20109,173: POKE 27737,96: SYS 16384
Babylon 4: POKE 55686,181: POKE 64058,181: SYS 4096
Blast'em: POKE 7745,173: SYS 2062
Bomb Jack II: POKE 10715,234: POKE 10716,234: POKE 10717,234: SYS 15146
Breakthru: POKE 6604,173: SYS 2560
Buggyboy: POKE 4768,133: POKE 47769,20: POKE 39927,96: POKE 2048,32: POKE 2049,104: POKE 2050,13: SYS 2560
Crazy Comets: POKE 36888,120: SYS 26386
Cyrus: POKE 39926,173: SYS 30208
Decton: POKE 5603,173: SYS 4096
Dragon Ninja: POKE 39567,234: SYS 32786
Druid: POKE 39271,255: SYS 5120
Elevator Action: FOR A = 50911 TO 50915: POKE A,234: NEXT: SYS 53200
Exolon (Abb. 22): POKE 7427,205: SYS 2061
Firetrack: POKE 12285,234: POKE 12286,234: POKE 12287,234: SYS 9216
Firetrap: POKE 7500,234: POKE 7501,234: SYS 4096
Forgotten World: Im Startbild Reset ausführen und eingeben: POKE 51054,195: POKE 51055,2: SYS 49152
Galvan: POKE 30602,234: POKE 30603,234: POKE 30604,234: SYS 12288
Gauntlet: Damit gibt's unlimitierte Leben: POKE 48621,96: SYS 32768
Ghostbusters I: POKE 38454,96: SYS 24576
Ghosts 'n' Goblins (Abb. 15): Bei Erscheinen des Titelbilds Reset auslösen. 175 Leben gibt's mit: POKE 2756,255: SYS 2128.
Ghouls 'n' Ghosts: POKE 10798,165: POKE 13876,165: SYS 4096
Great Gianna Sisters: POKE 2446,255: POKE 6697,255: SYS 2098. Mit POKE 8257,96 behält man auch die Extras, obwohl man ein Leben verloren hat.
Gyroscope: POKE 46687,76: POKE 46688,105: POKE 46689,182: SYS 2067
Hades Nebula: POKE 2279,x: SYS 18550. Für »x« müssen Sie gewünschte Anzahl der Leben eintragen (nicht mehr als 255!).
Hawkeye: POKE 6105,189: SYS 23558
He-Man: POKE 12651,234: POKE 12652,234: POKE 12653,234: SYS 17610
I-Ball: POKE 20669,245: POKE 20670,245: SYS 49741
Into The Eagles Nest: POKE 24651,234: POKE 26542,234: POKE 26543,234: SYS 32784
IO: POKE 27001,240: SYS 24576 (schaltet Sprite-Kollisionen ab), POKE 25117,189: SYS 2512 (unendlich viele Leben).
Iridis Alpha: POKE 16411,120: SYS 16384
Katakis (Abb. 24): POKE 13999,234: POKE 14000,234: POKE 14001,234: POKE 14103,234: POKE 14104,234: POKE 14105,234: SYS 2206
Klax: POKE 27666,0 (unlimitierte Leben)
POKE 6767,x (x = Levelabstand im Warpscreen).
Neustart in beiden Fällen mit SYS 2080.
Kung Fu Master: POKE 34142,128: SYS 32768
Krakout: POKE 33802,234: POKE 33803,234: SYS 15312
POKE 32934,0 bis 100 (Level!): SYS 32837
Lightforce: POKE 11547,5: SYS 6713
Living Stone: POKE 29744,173: POKE 31026,173: SYS 16384
Lizenz zum Töten – 007: POKE 8979,234: SYS 2698
Mermaid Madness: POKE 17274,169: POKE 17275,0: POKE 17276,234: SYS 16384
Mutants: POKE 9273,230: SYS 4096
Nemesis: POKE 5975,234: POKE 5976,234: POKE 5977,234: SYS 5779
Oink: POKE 39922,165: SYS 16384
Pac-Mania: POKE 22457,0: POKE 22458,234: SYS 2080
Panther: POKE 14127,169: SYS 4096
Paradroid: POKE 8314,123: SYS 4096
P.O.D: POKE 9467,173: SYS 7936
Project Sol: POKE 19371,173: SYS 16384
Ranarama: POKE 37104,96: POKE 33969,234: POKE 33970,234: SYS 32768
Reaction: POKE 19784,165: SYS 4096
R-Type (Abb. 25): Damit stellt man die Sprite-Kollisionen ab und bekommt unendlich viele Credits: POKE 12703,36: POKE 12960,36: SYS 32768
Sorcery: POKE 56325,255: SYS 31744
Space Harrier: POKE 5834,234: POKE 5835,234: POKE 5836,234: SYS 2128
Terra Cognita: POKE 26703,255: SYS 24576
The Last V8: POKE 7149,173: POKE 7326,173: SYS 3328
The Sentinel: POKE 6679,173: POKE 8512,10: SYS 16128
Thrust: POKE 6139,234: POKE 6140,234: POKE 6161,234: SYS 2304
Trapdoor: POKE 41914,96: SYS 14336
Uridium: POKE 13206,x (x = Levelnummer)
POKE 3029,234 (unendlich viele Leben)
SYS 2304
Warhawk: POKE 27090,234: POKE 27091,234: POKE 27092,234: SYS 24604
Wonderboy: POKE 2676,234: POKE 2677,234: POKE 2678,234: SYS 2112
Xevious: POKE 5605,76: POKE 5606,31: POKE 5607,x: SYS 5000 (x = Anzahl der Leben, Maximalwert »255«!)

sonst binden Sie Ihr Kapital sinnlos: Man darf sowieso nicht mehr als 10 000 Mark pro Tag abheben!

Steht der Dollar bei 1,30 Mark, sollte man kräftig investieren.

Handeln Sie nur mit Waren, deren Ertragsspanne groß ist!

Schließen Sie für alle LKWs eine Versicherung ab, auch wenn's ein großes Loch ins Bankkonto reißt!

Stellen Sie auf alle Fälle zu Beginn ein bis zwei Nachtwächter an, später können's auch drei bis vier sein. Mehr Wachmänner sind jedoch nicht nötig.

Genehmigen Sie sich jede Woche mindestens einen Tag Urlaub und machen Sie unbedingt ein bis drei Geschäftsreisen pro Monat.

Unsere Tabelle 7 zeigt, wo man bei »Transworld« bestimmte Waren am billigsten kauft.

Turrican II

Vor dem Ausgang im Level 4-2 muß man stehenbleiben (Abb. 17) und die ständig auftauchenden Kreaturen abschießen. Pro Monster gibt's 10000 Punkte. Achtung: Wenn Ihre Endpunktzahl 9,7 Millionen übersteigt, wird die High-score-Liste nicht gespeichert: Sie wird nicht initialisiert!

Twinly

Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie gleichzeitig folgende Tasten: <1>, <2>, <3>, <4>, <D>, <CRTL>, <RUN/STOP> und <Pfeil links>. Mit der anderen Hand lassen sich nun per Joystick in Port 2 die verschiedenen Level wählen. Achtung: Brechen Sie sich nicht die Finger!



Vendetta

Damit führt man die Mafia hinters Licht, bzw. aktiviert den Cheat-Modus (Abb. 18): Drücken Sie gleichzeitig <P>, <O>, <L> und <M>.

Der Computercode für Level 1 lautet: 01111000.

Heben Sie die Handgranaten unbedingt bis Level 3 auf, dann können Sie die Gegner im Schützengraben wirkungsvoll bekämpfen!

So entschärft man die Zeitbombe im Flugzeug: mit der Zange zuerst das rote, dann das gelbe und schließlich das blaue Kabel kappen.

Vermeer

Auch ohne Geld kann man Land kaufen: Gehen Sie auf »AUSGANG« und drücken Sie <RUN/STOP RESTORE>. Wenn man nach dem Neustart wieder zu den Plantagen zurückkehrt, sind diese wenigstens noch immer da!

man den Laser zerstören. Dann sollten Sie sich um die Hebel kümmmern, mit denen der Alien die Schiffe herbeiruft: Machen Sie den unteren wirkungslos, lassen Sie aber den oberen ganz! Gehen Sie mit der Spielfigur nun in die linke obere Ecke und ballern Sie, was das Zeug hält (Joystick auf Dauerfeuer stellen!). Automatisch und ohne Gefahr schießt man so ständig feindliche Schiffe ab und erhöht sein Punktekonto. Ist der Score hoch genug, wird der Endgegner total zerstört. Jetzt kann man im Shop eine schlagkräftige Armada zusammenstellen. Wichtig: Gegen die Endgegner sollte man grundsätzlich mit aktivertem Schutzschild antreten!

Paperboy

Wer jede Menge Punkte erreichen will, muß zum Haus fahren und die erste Zeitung ins **pilzähnliche Gebilde** vorm Haus stecken, die zweite durchs **Wohnzimmerfenster** werfen (nicht umgekehrt!).

Jetzt erscheint in der Anzeige zu »Zeitung« die Zahl »99«. Achtung: Ab sofort kann man bei anderen Häusern die Zeitungen nur noch in den Briefkästen plazieren! Ist dieser Tag mit der Cross-Strecke geschafft, erhöht sich der Score um 9900 Punkte.

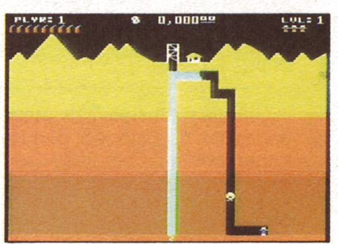
Wer möglichst nah am Gehsteig fährt, weicht den Gefahren aus.

Das Magazin

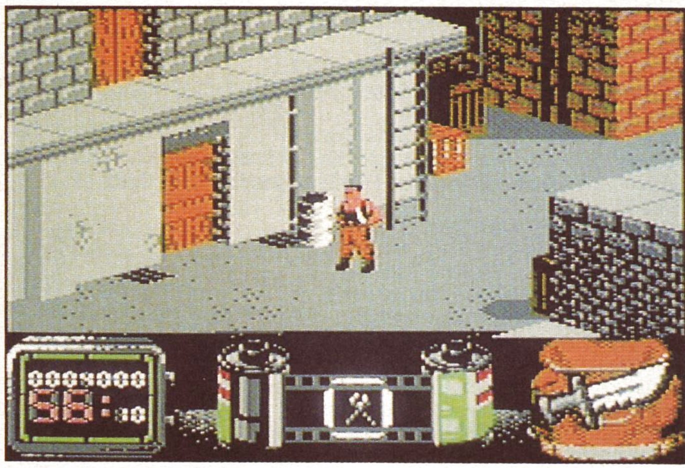
Stellen Sie keinen gewöhnlichen Redakteur, sondern Uwe als Chefredakteur ein. Durch seinen Teamgeist steigt seine Beliebtheit im weiteren Spielverlauf enorm. Die Herausgabe eines Sonderhefts lohnt nicht (aber hallo!). Entscheiden Sie sich für die höchste Auflage und einen Verkaufspreis von zehn Mark, dann ist der Rest einfach: Das Magazin wird Marktführer!



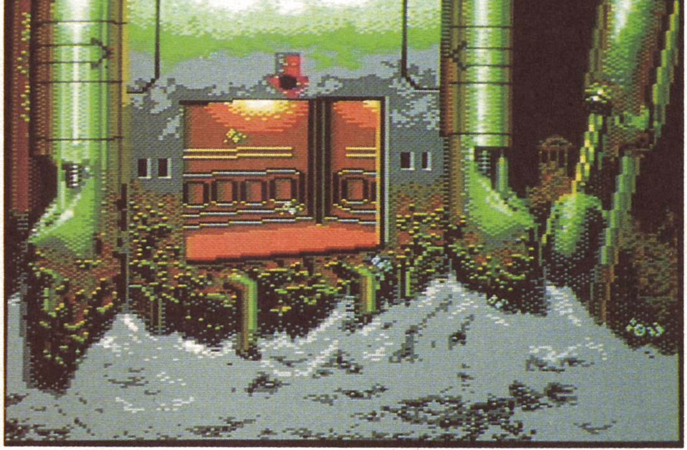
[16] Turrican II: Rasantes Actionspiel in verborgenen Gewölben



[18] O' Riley's Mine: Wassereinbruch in der alten Diamantmine



[17] Vendetta: Gefährlicher Streifzug durchs Terroristencamp



[19] X-Out: Abenteuer auf dem Meeresgrund

Wonderboy in Monsterland

Im zweiten Spielabschnitt muß man in Runde 4 aufs Haus springen und auf dem letzten Dach den linken Absatz berühren: Sofort erhält man neue Leben (untere Bildschirmreihe)!

X-Out

Alles spielt sich in den Tiefen der sieben Weltmeere ab (Abb. 19):

Wer an Geldmangel leidet, kann in Level 2 seine Finanzen wieder auffrischen. Nach dem Sieg über das Endmonster muß

Hotel – Ereignisse

Hier eine Auswahl positiver und negativer Ereignisse, die während des Spiels auftreten können:

- Schiffsunglück, Dampfer ist x Tage länger unterwegs,
- Zugunglück, Bahn ist x Tage länger unterwegs,
- Steuernachforderung,
- Steuerrückzahlung,
- Inflationssteigerung wird erwartet,
- Lottogewinn,
- Rowdies in ...,
- Katastrophe in ...,
- Zechpreller in ...,
- Unruhen in ...,
- Reparaturen in ...,
- Fehlentscheidung Ihres Börsenmaklers. Sie verlieren Aktien,
- Ihr Börsenmakler kaufte Aktien,
- Aktienspekulationen. Sie erhalten ...,
- Feuer in ..., alle Hotels brannten ab,
- zwei Portiers in ... wurden pensioniert,
- Geldentwertung 2:5

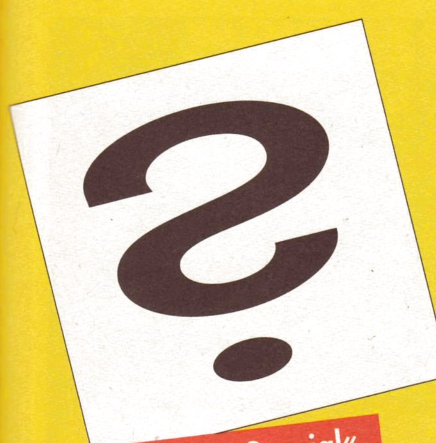
Turbo Out Run

Gehen Sie bei Spielbeginn in den Pausenmodus, drücken Sie den Joystick nach oben und tippen Sie gleichzeitig auf die Taste <F3>. Dadurch bekommt man 1 Million Punkte aufs Konto!

Feier frei,

für das neue 64'er!

Im Jubiläumsheft erwarten Euch Super-Gewinne im Gesamtwert von über 50.000,-DM!





»Commodore-Special« Streng geheimer Super-Überraschungs-Knüller von Commodore!

Das sind Jubiläums-Preise!!

☛ »10.000 Disketten«
– da sind jede Menge Bytes drin.

☛ »1 Acorn 3000 mit Software-Paket«
– einschalten, loslegen, Spaß haben.

☛ »1 Okilaser OL 400«
– der Laserdrucker für Anspruchsvolle

☛ »1 Star LC 24 - 200«
– unser Star unter den Nadeldruckern.

☛ »1 Fujitsa DL - 900«
– ein Drucker der's in sich hat.

☛ »Handyscanner mit Rundum-Software«
– damit's ruck-zuck geht.

☛ »1 Roboterarm«
– der Greifer mit Anschluß.

☛ »1 Computer-Schreibtisch«
– räumt Eure Kiste auf.

☛ »1 CP-Uhr «
– die Uhr, die unter Geos läuft.

☛ »100 Computer-Spiele«
– Action muß sein.

☛ »10 Hardware-Bücher «
– weil lesen bildet.

☛ »10 Game-Power-Bücher«
– für alle die auf Spiele stehn.

☛ »3 x die Geos Software-Palette«
– das Betriebssystem der Superlative.

☛ »1 Commodore-Super-Überraschung«
– streng geheimer Wahnsinns-Preis!!



»1 Acorn 3000« Archimedes Super-Grafik-Computer mit Wahnsinns-Software-Paket.



»1 Okilaser OL 400« Ein Super-Gewinn – druckt wie gestochen.



»1 Handyscanner« braucht jeder 64er Fan.

Auf geht's! Mitmachen – schnell das Heft am Kiosk holen. Ab sofort zu haben!



Invest – Handelsunternehmen (Tabelle 6)

Firmencode	Preis	Monatsgewinn	Produktionspreis	Produktions	monatl. Kosten
1-1	4,8 Mio.	340 000	5320	500	2,32 Mio.
1-2	7 Mio.	225 000	6650	500	3,1 Mio.
1-3	9,94 Mio.	220 000	7250	600	4,13 Mio.
1-4	16,6 Mio.	352 000	10 400	630	6,2 Mio.
1-5	24,57 Mio.	912 000	14 900	680	9,22 Mio.
1-6	34,3 Mio.	440 000	26 000	490	12,3 Mio.
2-1	4,9 Mio.	328 000	39	67 400	2,3006 Mio.
2-2	6,905 Mio.	-50 000	48	79 000	3,842 Mio.
2-3	9,4 Mio.	270 000	52	80 000	3,89 Mio.
2-4	15,05 Mio.	310 000	69	91 500	6,0035 Mio
2-5	24,01 Mio.	640 000	80	115 600	8,608 Mio.
2-6	32,9 Mio.	430 000	130	99 000	12,44 Mio.
3-1	4,75 Mio.	370 000	250	10 600	2,28 Mio.
3-2	6,9 Mio.	270 000	300	11 000	3,03 Mio.
3-3	9,87 Mio.	345 000	390	13 000	4,725 Mio.
3-4	16,08 Mio.	325 000	470	14 500	6,49 Mio.
3-5	23,7 Mio.	596 000	520	18 300	8,92 Mio.
3-6	35 Mio.	500 000	600	19 500	11,2 Mio.
4-1	4,85 Mio.	300 000	18 000	150	2,4 Mio.
4-2	6,65 Mio.	360 000	19 500	230	4,125 Mio.
4-3	9,38 Mio.	315 000	20 000	260	4,885 Mio.
4-4	17 Mio.	350 000	21 500	300	6,1 Mio.
4-5	24,08 Mio.	750 000	25 500	400	9,45 Mio.
4-6	31,9 Mio.	-350 000	30 000	420	12,95 Mio.
5-1	4,69 Mio.	490 000	19 200	200	3,35 Mio.
5-2	7,2 Mio.	215 000	12 500	300	3,535 Mio.
5-3	9,56 Mio.	375 000	12 900	400	4,785 Mio.
5-4	15,9 Mio.	400 000	18 000	400	6,8 Mio.
5-5	25 Mio.	650 000	19 900	500	9,3 Mio.
5-6	31,3 Mio.	-390 000	18 000	700	12,99 Mio.
6-1	6 Mio.	500 000	90	50 000	4 Mio.
6-2	8,59 Mio.	400 000	140	45 000	5,9 Mio.
6-3	11,25 Mio.	595 000	980	8 500	7,735 Mio.
6-4	18,6 Mio.	450 000	800	15 000	11,55 Mio.
6-5	27,4 Mio.	500 000	900	19 000	16,6 Mio.
6-6	38,6 Mio.	1,5 Mio.	3750	8000	28,5 Mio.

Firmencodes

Auto	1-1	Pirellys Style
	1-2	Titan Vehicles
	1-3	Dysan Motors
	1-4	Takamotoc Cars
	1-5	Golden Wheels
	1-6	Erodommoc Inc.
Chemie	2-1	M.P. Medecines
	2-2	Titan Chemical
	2-3	Pro Nature Inc.
	2-4	NAFA Chemicals
	2-5	New Ways Corp.
	2-6	Regab Research
Elektronik	3-1	Starline Corp.
	3-2	Titan Computer
	3-3	Organised Time
	3-4	R.A.T.E.L Int.
	3-5	Level One Inc.
	3-6	Hukijutsi Int.
Schiffsbau	4-1	No Hope Liners
	4-2	Titanic 2 Inc.
	4-3	Allround Ships
	4-4	Hafellini Int.
	4-5	Glug Glug Inc
	4-6	Golden Quality
Bergbau	5-1	Coal Crashers
	5-2	Fastline Corp.
	5-3	Digger Inc.
	5-4	Clock Head Int.
	5-5	Golden Wings !
	5-6	Krasman Depths
Raumfahrt	6-1	Saver World
	6-2	Space Research
	6-3	Hitech Service
	6-4	Exoros Crafts
	6-5	Resurgent Ways
	6-6	O.C.P. Technics

Wer ein geeignetes Modul besitzt, kann das Spiel freezen. Mit folgenden POKEs im jeweiligen Level bekommt man unendlich viel Zeit:
Level 1 bis 4: POKE 16034, 173,
Level 5 bis 8: POKE 16005,173,
Level 9 bis 12: POKE 16034,173,
Level 13 bis 16: POKE 16055,173.

Roller Coaster Rumbler

Die Level-Codes zu diesem Spiel:
- Level 2: AAAGGG,
- Level 3: ALIENS,
- Level 4: COFFEE,
- Level 5: ZARNIE.

Time Machine

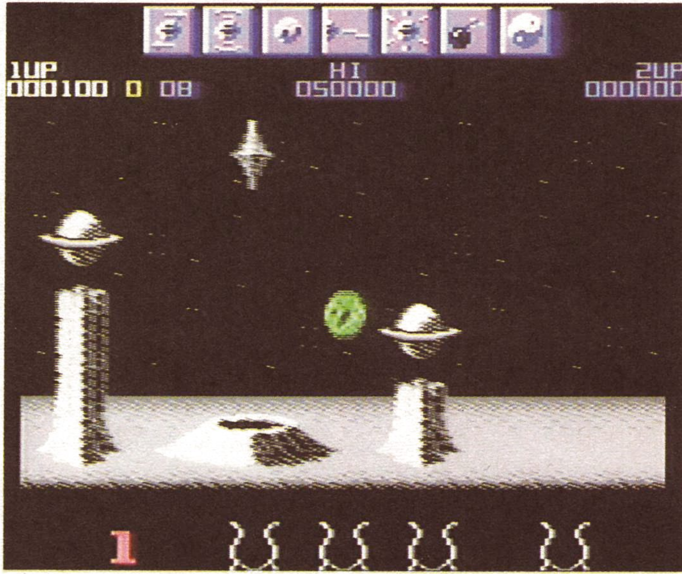
Immer, wenn man bei diesem Spiel im jeweiligen Level ein bestimmtes Feld erreicht, erscheint ein Cheat-Modus. Die Felder werden im oberen Teil des Bildschirms angezeigt.

Für **Level 1** geht das in Feld 3 mit <F3> und bei Feld 5 mit <F1>: Man erhält einen Zeitbonus. Zuvor muß man aber in Feld 3 Steine auf die Vulkanlöcher legen.

In Feld 5 versetzt man dem Affen einen Stromstoß, darf ihn aber nicht töten! Folgen Sie ihm zur zweiten Höhle. Wenn die zweite Reihe aufblinkt, müssen Sie <F3> drücken, anschließend die Zahlentaste <2>.

Nehmen Sie in **Level 2** die Steine wieder von den Vulkanlöchern, damit Sie den Menschen das Feuer zugänglich machen. Drücken Sie die Taste <3>, wenn die dritte Reihe aufblinkt!

Durch Abschuß der Knochen in Feld 2 und 5 des **Levels 1** läßt sich der Flugsaurier per Anhalter benutzen. Sammeln Sie in Feld 2 die Nüsse, das gibt neue Kräfte!



[20] Wizball: Eskapaden eines grünen Balls im Weltraum

Transworld – hier kauft man günstig (Tabelle 7)

Waren	Ort	Preis ca.
Wein	Athen	1034
Tabak	Dubrovnik	900
Salz	Dubrovnik	360
Zucker	La Coruna	360
Textilien	Edinburgh	3780
Obst	Athen	410
Tofu	La Coruna	1350
Gemüse	Oslo	1318
Weizen	Ankara	367
Mais	La Coruna	360
Holz	Kiew	279
Eisen/Stahl	Ankara	550
Erdgas	Stockholm	405
Kraftstoff	Ankara	550
Fahrzeuge	Ankara	550

Gary Lineker's Hot Shot

Hat man ein Tor geschossen, sollte man die <C=>-Taste so lange drücken, bis man sieben Tore auf dem Konto hat!



Tygus-Horx-Trainer – Spellpoints nach Belieben

Ein Schurke beißt ins Gras

Malu-Krii, größenwahnsinniger Imperator im Rollenspiel »Tygus Horx«, lernt das Fürchten: Mit unserem Spieletrainer machen Sie ihm den Garaus!

Wenige Spiele-Fans gibt's, die den Unhold unseres Rollenspiels (Abb. 1) im Adventure-Sonderheft 60 bezwingen konnten: Die meisten warfen das Handtuch, weil's mit zunehmender Spieldauer an Hit-Points, Gold-Pieces oder Items fehlte.

Ab sofort ist Ihre Party (maximal sechs Mitglieder) quasi unverwundbar: Unser Trainer stattet die Charaktere mit derart hohen Werten aus, daß alle Zauber-Spells des Imperators dagegen fromme Gebete sind!

Bevor Sie den Trainer mit

```
LOAD "TYGUS-EDI",8
```

in den Computer holen, sollten Sie die Sonderheft-Diskette Nr. 60 (Abenteuerspiele) hervorkramen und sich die Dateinamen der seinerzeit gespeicherten Charaktere Ihrer Party notieren.

```
TYGUS HORX

YOU ARE RUNNING IN A
BATTLE. YOU ARE FACING:

2 BLADESMEN
2 CONJURERS

DO YOU WANT TO
(F)IGHT OR
(R)UN AWAY ?

CHARACTER    AC HITS COND SPPT MSPP CL
1 WARRIOR    00 0011 0011 0000 0000 WA
2 MAGICIAN   00 0010 0010 0022 0022 MA
3 PALADIN    00 0011 0011 0000 0000 PA
4 ROGUE      00 2000 3000 4000 5000 RO
5 CONJURER   00 0199 0199 0199 0199 CO
6 ROGUER     00 4000 5000 6900 7200 RO
```

[1] Das gefährliche Abenteuer beginnt in Malu-Kriis Hauptquartier: Tygus Horx

Nach dem Laden starten Sie »Tygus-Edi« mit RUN. Der Maschinenspracheteil »Edi« wird nachgeladen. Legen Sie jetzt die Spielediskette mit dem Originalprogramm »Tygus Horx« inkl. aller Charakterdateien ins Laufwerk. Das Trainerprogramm fragt Sie nun nach dem Namen des Typs, den Sie ändern möchten (z.B. WARRIOR). Es ist nicht nötig, den Dateinamen vollständig einzugeben (so genügt z.B. auch WAR).

Das Programm fragt nacheinander die Werte ab, die dem Partymitglied künftig zur Verfügung stehen sollen. Folgende Eingabemaximen darf man nicht überschreiten:

ST, IQ, DX, CN und LK: Hier sind nur Zahlen zwischen 0 und 255 erlaubt!

HITS, COND, SPPT und MSPP: akzeptiert eine maximal vierstellige Zahl (z.B. wäre hier »9999« die Höchsteingabe!)

EXPERIENCE, GOLDPIECES: Der Wert darf zehnstellig sein (aber höchstens »9 999 999 999«!).

LEVEL: Hier sind nur drei Zahlen gestattet.

Nun läßt sich die Rasse (RACE) des Partymitglieds bestimmen. Die Originaleinstellung (z.B. HUMAN) erscheint auf dem Bildschirm; mit den Tasten < + > oder <-> kann man andere Möglichkeiten aktivieren. Nach <RETURN> geht's weiter.

Maximal sechs Spell-Points

Mit derselben Methode stellt man die Personenklassifizierung (CLASS) ein (z.B. WARRIOR).

Jetzt fragt das Programm nach den Conjuror-, Magician- und Wizard-Spell-Levels. Erlaubt sind Werte zwischen 0 und 6 (drücken Sie nur die entsprechende Zahlentaste!).

Anschließend kommt man ins Equipement-Menü. Mit den Tasten < + > und <-> lassen sich acht von 64 Gegenständen (Items) bestimmen, die man sonst erst nach stundenlangen Irrfahrten im Spiel findet (z.B. TORCH, GREEN KEY, DAGGER usw.). Die Items übernimmt man per <RETURN>. Der Doppelstrich bedeutet, daß man an dieser Stelle keinen Gegenstand definieren möchte. Allerdings sind acht Eingaben zwingend erforderlich.

Dateinamen mit Leerzeichen

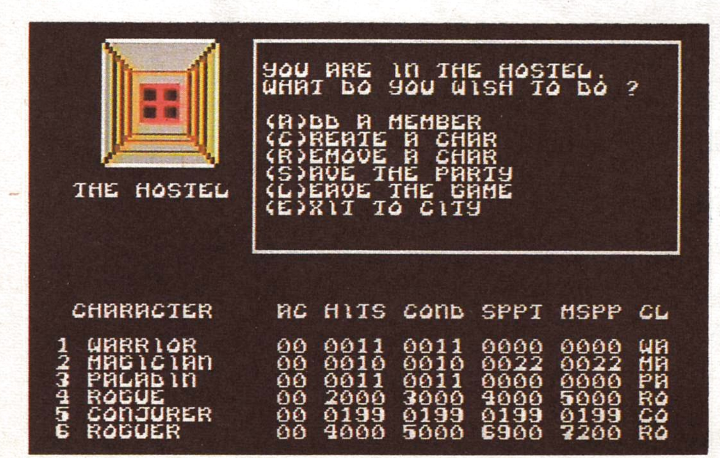
Jetzt speichert der Computer die geänderten Werte in die zuvor geladene Charakterdatei auf Diskette. Um Originaldateien nicht zu zerstören, ändert »Tygus-Edi« die Dateinamen: Der durchgehende Strich hinter dem Charakternamen wird durch Leerzeichen ersetzt. Das müssen Sie berücksichtigen, wenn Sie nach dem Spielstart von »Tygus Horx« die aufgemotzten Charaktere (Abb. 2) im Menüpunkt »(A)dd a member« laden möchten: Man muß den Dateinamen ebenfalls mit der entsprechenden Anzahl Leerzeichen auffüllen (sonst lädt das Rollenspiel die alte Datei!).

Zum Schluß noch drei Rätsellösungen zu »Tygus Horx«:

Wie heißt das brennende Ding?: FIRE,
der halbrunde, bunte Gegenstand: RAINBOW,
die fünf Buchstaben des alten Mannes: ARROW.

So gerüstet und mit »Tygus-Edi« aufgepeppt, dürfte Ihre Party kein Problem mehr haben, Malu-Krii zur Hölle zu schicken!

(Tobias Hofmann/bl)



[2] Wenn Sie die gepäppelten Charaktere zu Spielbeginn laden, kann nichts mehr passieren!

Kurzinfo: Tygus-Edi

Programmart: Spieletrainer
Laden: LOAD "TYGUS-EDI",8
Starten: nach dem Laden mit RUN
Benötigte Blocks: 16
Programmautor: Tobias Hofmann

LAUTER VOLLTREFFER

Wer behauptet, daß unterhaltsame Action-Spiele, ausgestattet mit strategischen Raffinessen und virtuoser Joystick-Bedienung, unbedingt lang sein müssen? Unsere Mini-Parade beweist eindruckvoll das Gegenteil!

Die 15 Spiele-Bonsais auf der Diskette zum Sonderheft, zusammengestellt aus den besten Programmen des 20-Zeiler- und 2-KByte-Wettbewerbs im 64'er-Magazin, verblüffen mit ausgefeilter Programmiertechnik und Grafik- bzw. Sound-Effekten, die sonst nur bei Spielen mit weit mehr als 50 Blocks auf Diskette zu finden sind.

Jedes Mini-Spiel ist ein echter Volltreffer der Genres Action, Geschicklichkeit und Strategie. Und das wichtigste: Keines benötigt mehr als neun Blocks auf Diskette!



Area 13 – Bandenkrieg auf Vegas II

...bis zum letzten Laserstrahl

Wie im Chicago der 20er Jahre: Zwei Raumpiraten-Clans kämpfen erbittert um die Oberhand.

Seit Georgie Clingleton von den Outlaws des Banden-Clans »Galactic Tigers« zum Chef gewählt wurde, geht's rund im Universum: Er hat der anderen Raumpiratenbande, den »Black Planetstompers«, unter der Führung von Don Albertino, einen Krieg bis aufs Messer angesagt.

Wollen Sie kräftig mitmischen? Dann laden Sie das Spiel mit:

`LOAD "AREA 13",8`

und starten Sie mit RUN.

Das Spiel benötigt beide Joysticks in Port 1 und 2.

Zwei Bandenmitglieder stehen sich auf dem Bildschirm im Raumtunnel »Area 13« gegenüber (Abb.). Vorsicht, die Röhre bewegt sich ständig nach oben und unten! Wer die Tunnelwände berührt, hat verloren.

Feuern Sie per Knopfdruck auf den Gegner, was die Laserkanone hergibt und versuchen Sie, dessen Schüssen auszuweichen. Unglücklicherweise hat sich noch ein Meteoritenschwarm in die Tube verirrt, der beiden Gegnern das Leben zusätzlich schwer macht. Jede Berührung mit einem Gesteinsbrocken oder gegnerischen Treffer reduzieren die Power.

Sind alle Energiepunkte verbraucht, endet das Spiel, Mit der Taste <S> kann man neu starten. (H. W. Müller/bl)



Area 13: Zwei verfeindete Gangster beim Duell im Raumtunnel

Kurzinfo: Area 13
Programmart: Action
Laden: LOAD "AREA 13",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joysticks Port 1 und 2
Benötigte Blocks: 8
Programmautor: Hans W. Müller



Asteroid War – tödlicher Meteoritenschwarm

Wächter des Alls

Alarm! Das Radar meldet ein riesiges Feld von Gesteinsbrocken, das die Erde bedroht. Stoppen Sie es!

Unbeirrbar zieht die Raumstation »Sikatak« ihre Bahn im Orbit der Erde. Sie wurde von der Weltkonföderation als Beobachtungsposten eingesetzt, um Angriffe feindlicher Aliens rechtzeitig zu melden.

Am 19.6.2292, 23:50 Uhr Raumzeit, spielt der Computer verrückt: Ein langgezogener Sirenenton meldet Gefahr aus dem All. Durch Spektralanalyse stellt man fest, daß es sich um keine feindlich gesinnten Außerirdischen, sondern einen Meteroitenschwarm aus dem Wega-System handelt, der direkt auf die Erde zurast.

Sie können das Schlimmste verhindern, wenn Sie das Spiel laden:

`LOAD "ASTEROID WAR",8`

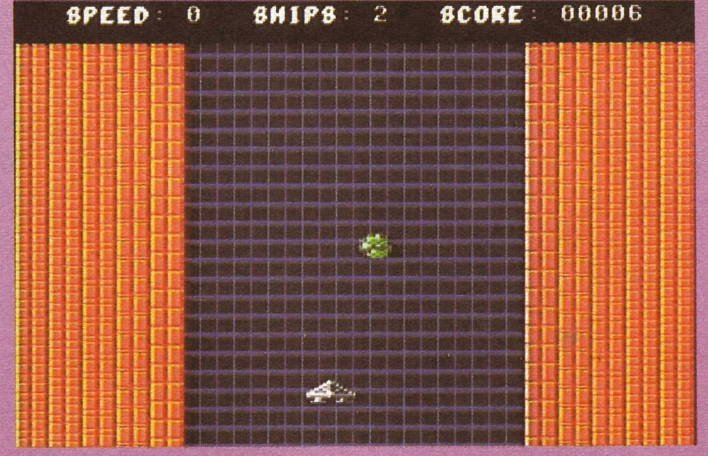
und mit RUN starten.

Auf dem Bildschirm sieht man den Schleusentunnel der Raumstation und das Laser-Shuttle, das die Meteoriteninvasion per Feuerknopf stoppen soll. Jeder zerbröselte Meteorit bringt einen Punkt mehr für die Score-Anzeige. Es nützt nichts, den Meteoriten auszuweichen, denn damit erhöht sich lediglich die Geschwindigkeit der nachfolgenden (Anzeige SPEED).

Hüten Sie sich, mit den galaktischen Blindgängern zu kollidieren: Damit verlieren Sie eines der drei Laser-Shuttles (SHIPS). Haben Sie alle Raumschiffe eingebüßt, aktiviert man ein neues Spiel per Feuerknopf.

Viel Erfolg bei der Verteidigung des Erdballs!

(Sven Tegethoff/bl)



Asteroid War: Atominisierte Meteoriten im Schleusentunnel

Kurzinfo: Asteroid War
Programmart: Action
Laden: LOAD "ASTEROID WAR",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Benötigte Blocks: 7
Programmautor: Sven Tegethoff



Block Tumble – die Schwerkraft überlisten

Weg mit dem Plattenmüll!

Genial, was die Raumordnungsingenieure des Miniplaneten Tiny/4 ausgetüftelt haben: Fügt man gleichfarbige Energieblöcke zusammen, werden sie in der vierten Dimension ausgelagert!

Ganz am Ende unseres Universums existiert, Millionen von Lichtjahren entfernt, ein winziges Sonnensystem, das aus vier Miniplaneten besteht. Sie kreisen um einen Fixstern, der nicht größer als ein Fußball ist, aber tausendmal heißer als unsere Sonne.

Zu viele Energieblöcke

Um diese immense Hitze auszuhalten, ist die Oberfläche der Himmelskörper mit verschiedenfarbigen, quadratischen Energie-Absorberblökken bedeckt. Sie saugen die Strahlen der tödlichen Sonne wie ein Schwamm auf und lassen durch raffinierte Filter nur Temperaturen zu, die den zwergengroßen Planetenbewohnern nicht schaden können.

Die Absorberblöcke sind allerdings nicht unbegrenzt haltbar: Nach zehn Jahren Betriebsdauer muß man sie durch neue ersetzen. Der gravierendste Nachteil: Sie lassen sich nicht recyceln! Daher läßt man die Energieblöcke durch ein ausgeklügeltes Antigravitationsverfahren kunterbunt verstreut über der Oberfläche der Zwergplaneten schweben: Auf dem Boden gestapelt, würden sie den Bewohnern ihren viel zu knappen Lebensraum streitig zu machen. Der Nachteil: Langsam aber sicher bedeckt die Platten-Armada das Firmament und läßt die lebenswichtigen Sonnenstrahlen überhaupt nicht mehr durch – was für die Bewohner ebenfalls den Tod bedeuten würde.

Nach langen Nächten eifrigen Grübelns und vieler Tests haben die Ingenieure der Raumordnungsbehörde von Tiny/4 den Stein der Weisen gefunden: Man entwickelte ein kompliziertes Teleportationsverfahren, das den wertlosen Energieplattenabfall in Sekundenschnelle in den Hyperraum, die vierte Dimension, befördert. Einzige Voraussetzung: Bevor Blöcke teleportiert werden, müssen sich mindestens zwei gleichfarbige davon berühren!

Da die Zeit drängt, sucht man per doppelseitiger Stellenanzeige in der Universum-Postille »Interstar Gazette« nach tatkräftigen Männern

Abräumkommando gesucht

(Block-Tumbler), die mithelfen, den Energieschrott zu beseitigen. Die Aufgabe ist nicht ganz ungefährlich: Wird nur eine einzige Energieplatte von ihrer festgelegten Position entfernt, folgt sie den Gesetzen der Schwerkraft (die auch auf Miniplaneten herrscht!) und fällt wie ein Meteor zu Boden. Viele Blocktumbler konnten sich nicht mehr rechtzeitig retten und wurden unter den schweren Platten begraben: Zurück blieben trauernde Witwen und unmündige Kinder.

Haben Sie trotzdem Mut, bei der großangelegten Aufräumaktion mitzumachen? Dann laden Sie das Spiel mit:

```
LOAD "BLOCK TUMBLE!",8
```

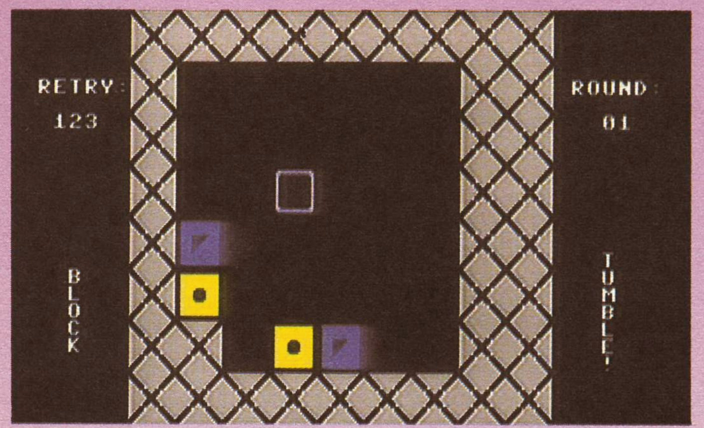
und starten mit RUN.

Wenn der Startlevel erscheint (Abb. 1), schwebt von unten ein Cursor-Quadrat ins Bild, das man per Joystick in Port 2 steuert. Auf dem Bildschirm links wird die Anzahl der Versuche (3) eingeblendet, rechts die aktuelle Nummer des Levels.

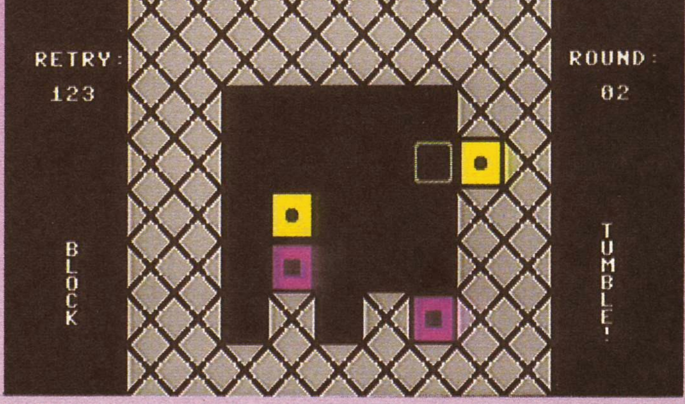
Setzen Sie den Cursor auf einen der bunten Blöcke. Um ihn nach links oder rechts zu bewegen (nach oben oder unten geht nichts!), muß man den Feuerknopf gedrückt halten. Wenn die Energieplatte keinen Halt mehr findet, stürzt sie unweigerlich nach unten: Das können Sie weder mit dem Joystick noch per Feuerknopf beeinflußen. Erst wenn der Block wieder stillsteht, läßt er sich weiterbewegen. Wenn sich zwei oder mehrere gleichfarbige Platten berühren, verschwinden sie wie von Geisterhand im Hyperraum und hinterlassen Lücken im Spielfeld.

Es gibt Situationen, in denen man sich total festfährt: Landet ein Block z.B. in einem Loch, läßt er sich durch nichts in der Welt bewegen, es wieder zu verlassen! Dann müssen Sie es nochmals versuchen: Wenn Sie die Leertaste drücken, wird der Level neu aufgebaut, aber die Anzeige der möglichen Versuche (RETRY) verringert sich!

Sind alle Energieblöcke abgeräumt, geht's in die nächste Runde (Abb. 2). Die ist aber um keinen Deut leichter – im Gegenteil! (Stefan Reich/bl)



[1] Mit Logik und weiser Voraussicht lassen sich alle Energieblöcke teleportieren



[2] Der nächste Level ist noch verzwickter als der vorherige und viel schwerer zu lösen

Kurzinfo: Block Tumble!

Programmart: Strategie
Laden: LOAD "BLOCK TUMBLE!",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: Die Blöcke lassen sich nur nach links oder rechts verschieben
Benötigte Blocks: 8
Programmautor: Stefan Reich



Brainwar – Ballerei für zwei Spieler

Duell im Weltraum

Mündung in Mündung stehen sie sich gegenüber: Zwei feindliche Raumkreuzer aus dem Andromeda-System. Wer die Hand eher am Feuerknopf hat, macht die meisten Punkte und den Gegner zum Emmentaler!

Für dieses Minispiel braucht's zwei Spieler (Joystick 1 und 2), sonst macht's keinen Spaß.

Laden und starten Sie es mit:

```
LOAD "BRAINWAR",8
```

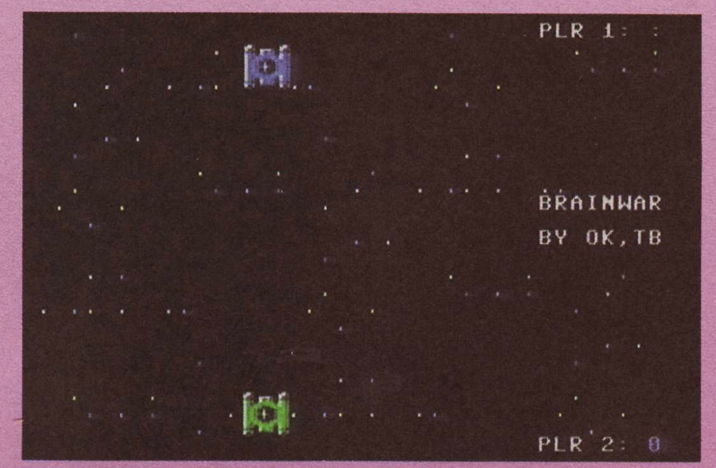
und starten Sie mit RUN.

Jeder Spieler steuert ein Raumschiff, das sich horizontal über den Bildschirm bewegt (Abb.). Per Feuerknopf schießt man Laser-Raketen ab, maximal können sich drei Geschoße pro Spieler gleichzeitig auf dem Bildschirm befinden. Versuchen Sie, Ihren Gegner möglichst häufig zu treffen (falls der das zuläßt) und sammeln Sie damit Punkte. Die Scores der Spieler erscheinen rechts oben und unten auf dem Bildschirm. Treffen Sie ihren Gegner, werden alle Punkte gelöscht, die er bisher gesammelt hat.

Bringt es ein Spieler auf zehn Treffer, springt die Punktzahl beider Raumschiffe automatisch auf »0«: Das Spiel beginnt von neuem. Wenn Sie es mit <RUN/STOP> unterbrechen, müssen Sie »blind« die Anweisung POKE 648,4 eingeben, damit die READY-Meldung erscheint. Das Spiel läßt sich durch Eingabe von RUN neustarten.

Stehen sich zwei ausgefuchste Joystick-Profis gegenüber, steigt die Stimmung gewaltig!

(Tilmann Botzenhardt/bl)



Brainwar: High Noon im Andromeda-Nebel

Kurzinfo: Brainwar
Programmart: Action **Laden**: LOAD "BRAINWAR",8 **Starten**: nach dem Laden RUN eingeben **Steuerung**: Joystick 1 und 2 **Besonderheiten**: nur für zwei Spieler! **Benötigte Blocks**: 6 **Programmautor**: Tilmann Botzenhardt



Cave 112 – hellwach durchs Labyrinth!

Himmelfahrtskommando

Zwei Raumpiloten sind in der Kraterhöhle unterwegs, um die Ursache eines Mondbebens zu erforschen.

Alarmstufe 1! Bereits zum drittenmal in dieser Woche hat ein fürchterliches Mondbeben die Raumbasis Luna-64 erschüttert.

Das Epizentrum wurde im Mondkrater CPU/2 lokalisiert, direkt über dem Eingang zum Höhlenlabyrinth Cave 112.

Zwei todesmutige Raumfahrer werden per Los ausgewählt, mit ihren Gleitern in die unterirdischen Gänge zu brausen und der Ursache des Bebens auf die Spur zu kommen.

Laden Sie das Mini-Game mit:

```
LOAD "CAVE 112",8
```

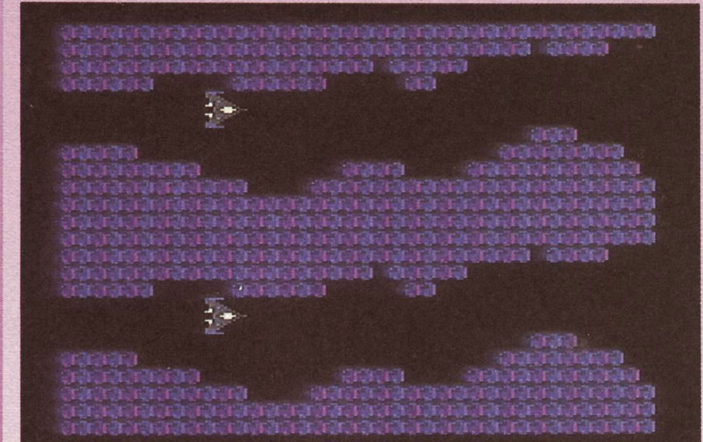
und starten Sie mit RUN.

Achtung: Im C-64-Modus des C 128 gibt's Schwierigkeiten, falls ein RAM-Erweiterungsmodul im Expansion-Port steckt!

Suchen Sie sich einen Mitspieler, stöpseln Sie beide Joysticks in Port 1 und 2 ein – und auf Knopfdruck (Joystick 1 oder <SPACE>) geht die wahnwitzige Jagd durch die unterirdischen Gänge los (Abb.).

Vermeiden Sie, Höhlenwände und Fels- oder Mauervorsprünge zu schrammen: Dann ist das Spiel für beide Hobby-Astronauten nämlich beendet.

(Dirk Klingler/bl)



Cave 112: Eng geht's zu im Mondlabyrinth!

Kurzinfo: Cave 112
Programmart: Geschicklichkeit **Laden**: LOAD "CAVE 112",8 **Starten**: nach dem Laden RUN eingeben **Steuerung**: Joystick 1 und 2 **Besonderheiten**: nur für zwei Spieler! **Benötigte Blocks**: 6 **Programmautor**: Dirk Klingler



Crash Ball – futuristischer Centre Court

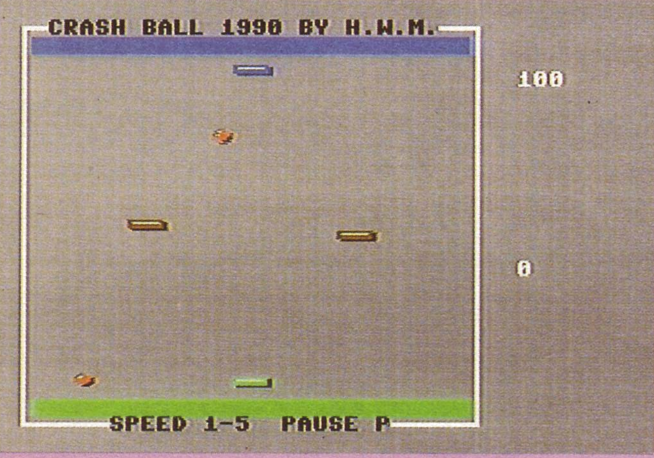
Squash in Space

Im Jahre 2992 ist Tennis Volkssport Nr. 1. Mit den heute gültigen Regeln hat man aber nicht mehr viel am Hut.

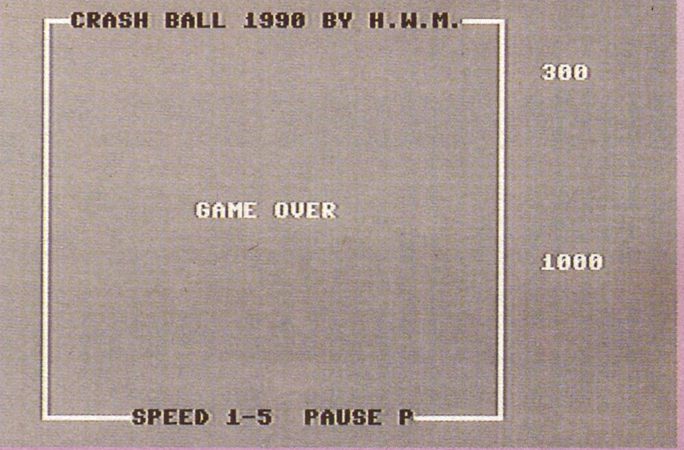
Als Champions wie Steffi und Boris noch im Zenit ihrer sportlichen Laufbahn standen, war Tennis noch ein vergleichsweise gemütliches Spiel: Zwei weiße Figuren auf einem roten oder grünen Areal liefen einem kleinen gelben Ball hinterher und schlugen ihn dem Gegner nach Leibeskräften um die Ohren.

Ende des dritten Jahrtausends sieht das ganz anders aus: In einem durch eine neuartige Metallegierung umgrenzten Sektor der Milchstraße stehen sich in der Entfernung einer Lichtsekunde zwei Raumgleiter gegenüber, die mit einem Hyper-Lichtgeschwindigkeitsantrieb und modernsten Radarortungsgeräten ausgestattet sind.

Gespielt wird nicht nur mit einem, sondern zwei »Bällen« (jeder Gegner besitzt seinen eigenen!). Es sind aber keine Tennisbälle wie wir sie kennen, sondern ausgediente Telesatelliten vom Planeten Exis (die gibt's dort in Hülle und Fülle!).



[1] Ping-Pong im Weltall mit ausgedienten Wettersatelliten



[2] Wer zuerst 1000 Punkte erreicht, hat gewonnen

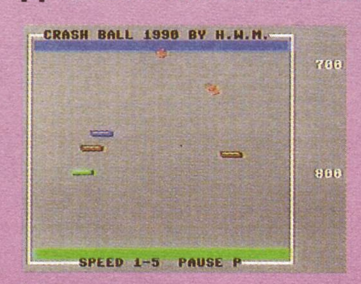
Neue Regeln im Jahr 3000

Ein Netz sucht man in diesem Tennisspiel der Zukunft vergeblich, dafür bewegen sich nach den neuen Regeln zwei neutrale Observer-Raumschiffe im Spielfeldsektor ständig von links nach rechts und fungieren als Schiedsrichter. Sie werten jeden Satelliten, der dem Gegenspieler durch die Lappen ging, mit 100 Punkten. Voraussetzung: Er muß auf die Bande (blau oder grün) hinter dem gegnerischen Raumgleiter treffen! Selbstverständlich kann es passieren, daß ein Satellitenball durch die Kampfrichterschiffe von der vorgesehenen Bahn abgelenkt wird und zurückprallt. Im ungünstigsten Fall kann man damit ein »Eigentor« schießen: Dann zählt der Treffer für den Gegner! Es nützt nichts, sich bei der I.T.C (Intergalactic Tennis Commission) zu beschweren: Schiedrichter sind nach der Regelauslegung »Luft«!

Auch die beim Tennis des 20. Jahrhunderts übliche Satz- und Punktewertung ist längst ein Relikt aus grauer Vorzeit: Pro Berührung der gegnerischen Umrandung gibt's 100 Punkte, basta!

Wenn Sie sich nach dieser ausführlichen Regelkunde der Zukunft fit genug fühlen, so ein Hyper-Tennismatch zu bestreiten, sollten Sie das Spiel laden:

```
LOAD "CRASH BALL",8
```



[3] Angriff ist das beste!

Damit's spannend wird, brauchen Sie einen Mitspieler und beide Joysticks (Port 1 und 2).
Nach Eingabe von RUN baut sich der futuriste Centre-Court auf. Gestartet wird aber nicht per Feuerknopf, sondern durch eine der Tasten <1> bis <5> (s. Anzeige SPEED links unten!). Damit stellt man den Abstufungsfaktor ein, mit welcher Hyper-Geschwindigkeit die Satellitenbälle auf den Gegner geschleudert werden: langsam (1) bis superschnell (5). Wenn Sie sich für die gewünschte Zahl entschieden und die entsprechende Taste gedrückt haben, geht's los (Abb. 1).

Jeder Spieler kann seinen Raumgleiter am oberen oder unteren Spielfeldrand mit dem Joystick in alle vier Richtungen bewegen – aber nur bis zur Mitte des Areals! Da sich beide Satellitenbälle wie ein Ei dem anderen ähneln und gleichzeitig übers Spielfeld bewegen, darf man nicht den Überblick verlieren: Versuchen Sie, alle Bälle von der eigenen blauen oder grünen Barriere hinter Ihrem Raumgleiter fernzuhalten! Die Score-Anzeige beider Supertennis-Spieler erscheint am rechten Bildschirmrand. Wer als erster 1000 Punkte erreicht,

Jeder Ball zählt

hat gewonnen (Abb. 2). Zum nächsten Spiel geht's wieder mit einer beliebigen Zahlentaste zwischen <1> und <5>.

Wer eine Kaffeepause einlegen will, muß <P> drücken: Das Programm stoppt so lange, bis man auf eine andere Taste tippt. Per <RUN/STOP RESTORE> läßt sich das Spiel zwar abbrechen und mit RUN erneut starten, ist dann aber aus speichertechnischen Gründen nicht mehr lauffähig.

Wir sind sicher, daß Sie mit dieser Tennisvariante der Zukunft eine Menge Spaß haben werden. Und: An die neuen Regeln hat man sich schnell gewöhnt.

(Hans W. Müller/bl)

Kurzinfo: Crash Ball

Programmart: Geschicklichkeit
Laden: LOAD "CRASH BALL",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joysticks Port 1 und 2
Besonderheiten: Wurde das Spiel mit <RUN/STOP RESTORE> abgebrochen, muß man neu laden und starten!
Benötigte Blocks: 8
Programautor: Hans W. Müller



Dark Cosmos – Alien-Invasion auf Alpha Centauri

Galaktisches Waterloo

Sie rücken immer näher: Feindliche Außerirdische haben den letzten Außenposten der Erde besetzt. Verjagen Sie die Angreifer!

Alpha Centauri, das unserem am nächsten gelegene Sonnensystem, ist in die Hände der Ursupatoren gefallen: Über Nacht fiel die riesige Feindflotte aus dem Andromeda-Nebel über die fünf Raumstationen her, die von der Erde als Beobachtungsposten eingesetzt sind. Die Besatzung wurde mit Mann und Maus ausradiert.

Kurz vor seinem Ende konnte der Commander von Station AC/2 noch einen Notruf zur Erde absetzen. Sofort wurde ein Krisenstab einberufen und einstimmig beschlossen, den Eindringlingen mit aller Macht Paroli zu bieten.

Gefährlicher Auftrag

Man wählt die erfahrensten Raumpiloten aus, den Ursupatoren gegenüberzutreten. Sie sollen in mit modernsten Laserwaffen ausgerüsteten Raumgleitern die Feinde so lange aufhalten, bis man die irdische Raumflotte mobil gemacht hat, um die Agressoren aus dem benachbarten Sonnensystem zu verjagen.

Wenn Sie sich freiwillig für dieses Himmelsfahrtskommando melden wollen, müssen Sie Ihren Joystick in Port 1 oder 2 plazieren und das Spiel laden:

```
LOAD "DARK COSMOS",8
```

Gestartet wird mit RUN.

Falls Ihnen bange ist, alleine gegen die feindliche Übermacht anzutreten, suchen Sie sich einen Mitspieler. »Dark Cosmos« ist für einen oder zwei Spieler konzipiert; man kann allerdings mit nur einem Joystick auch nur eines der beiden Raumschiffe (rot oder blau) steuern (Abb. 1).

Als die irdischen Kreuzer, nach einem Transfer in Überlichtgeschwindigkeit, in den bedrohten Sektor des Alpha-Centauri-Systems eindriften, wird ihnen die Hoffnungslosigkeit ihrer Lage erst bewußt: Der feindliche Ursupatoren-Kreuzer hat eine Galaktomauer vor sich aufgebaut. Dieser undurchdringliche Schutzschild ist mit herkömmlichen Laserwaffen nicht zu knacken! Alles, was unsere Freunde tun können, ist die Vernichtung der ferngesteuerten Lasertorpedo-Bomben, die ihnen unaufhörlich um die Ohren fliegen. Wird man von einer getroffen, erscheint auf dem Bildschirm ein greller Energieblitz, außerdem verliert man ein Leben. Die entsprechende Anzahl (2) zeigt der obere Bildschirmbereich: Links für den Spieler mit Joystick 2, rechts für Joystick 1. Sind alle Leben verbraucht, verschwindet das Verteidigungsschiff vom Bildschirm (Abb. 2).



[1] Unverwundbar: Das Alien-Raumschiff schützt sich durch eine Energiemauer.



[2] Die tapfere Gegenwehr war sinnlos: Die Verteidigungsschiffe sind vernichtet.

Die Lage ist hoffnungslos!

Man hält der Übermacht nur eine gewisse Zeit stand und muß per Dauerfeuer ballern, was das Rohr der eigenen Laserkanone hergibt. Versuchen Sie, Bomben, die Sie nicht getroffen haben, geschickt auszuweichen. Jede Sekunde ist kostbar – die rettende Streitmacht von der Erde ist bereits unterwegs in den Raumsektor der bedrohten Außenstation.

Sollte es Ihnen wider Erwarten gelingen, alle Torpedos abzuschießen, sind Sie noch lange nicht gerettet: Die Galaktomauer rückt näher und der hinterhältige Gegner feuert grimmig weitere Salven auf Sie ab, diesmal aber mit höherer Geschwindigkeit! Erst nach vier glücklich überstandenen Angriffswellen erhält man ein Extraleben Da heißt's aufpassen und geschickt ausweichen, wenn sich eine Space-Bombe gefährlich nähert. Wer den Bombenhagel am längsten unbeschädigt übersteht, hat gewonnen. Ist kein irdisches Raumschiff mehr übrig, läßt sich das Spiel mit <F1> bzw. <F2> neu starten. Man kann es nicht mit der Tastenkombination <RUN/STOP RESTORE> abbrechen – hier hilft nur Ausschalten oder ein Druck auf den Reset-Knopf.

Obwohl die Lage hoffnungslos ist – halten Sie die Aliens solange wie möglich in Schach! Ein weiteres Spitzenspiel des Programmautors (»Square Out«) erhielt den 2. Preis unseres großen Programmwettbewerbs 1991. Darin geht's nicht um außerirdische Angreifer aus dem Weltall, sondern um die Aufgabe, eine kleine Kugel auf die richtige Bahn zu bringen.

(Hannes Sommer/bl)

Kurzinfo: Dark Cosmos

Programmart: Action
Laden: LOAD "DARK COSMOS",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung wahlweise Joystick 1 oder 2 bzw. beide
Besonderheiten: enthält eine Multiplex-Routine, die 16 Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm anzeigt
Benötigte Blocks: 9
Programmautor: Hannes Sommer



Off the walls – neue Squash-Variante

Hau die Klötze von der Wand!

Ball an die Mauer – und zurück: So langweilig kann Squash sein! Die Animateure des galaktischen Freizeitzentrums haben sich etwas anderes einfallen lassen...

Längst macht man nicht mehr Urlaub auf Mallorca oder Gran Canaria (das war vor hundert Jahren): Der beliebte Freizeitplanet Vacanzia III im Sonnensystem Holideus, 30 Lichtjahre von der Erde entfernt, bietet ein fantastisches Programm für alle erholungshungrigen ÖTV-Arbeitnehmer der Zukunft (z.B. gestreßte Raumbusfahrer oder intergalaktische Postzusteller, die für eine Paketsendung oft zwei Lichtjahre unterwegs sind!).

Wenn nicht gerade wieder Streik angesagt ist, macht man Urlaub und wählt aus dem riesigen Angebot der unzähligen Reisebüros intergalaktische Ferntrips mit Spaß, Spiel, Spannnung – und Sport.

Urlaub im Weltall

Henry Lazinger, Angestellter *der Raumordnungsbehörde* vom Mini-Planeten Tiny/4, blättert im Reiseprospekt: Nach erfolgreichem Abtransport von fünf ausgedienten Energieplatten (s. unser Spiel »Block Tumble!«) ist er urlaubsreif! Er entscheidet sich für 200 Tage Fitness-Urlaub auf Vacanzia III. Außer Faulenzen, In-der-Sonne-liegen und fünf Mahlzeiten täglich enthält das Urlaubspaket intensive Sportbetreuung durch ausgewählte Animateure: Viermal muß er während seines Aufenthalts ins Squash-Center, um dort zehn Minuten lang Herz, Atmung und Kreislauf zu trainieren. Anschließend wird in der Hotelbar des Sport-Centers das Fassungsvermögen seiner Nieren getestet.

Sind auch Sie urlaubsreif? Dann laden Sie das Spiel mit:

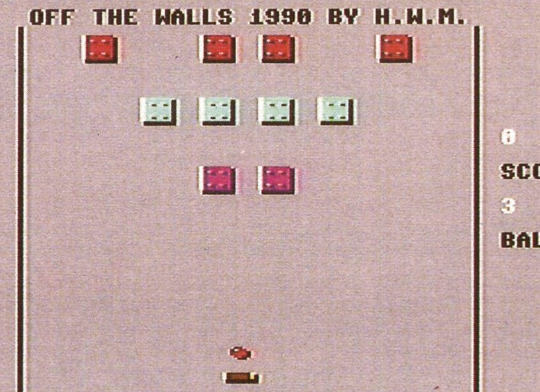
```
LOAD "OFF THE WALLS",8
```

und starten mit RUN.

Im Hotel eingetroffen, bleibt Henry keine Zeit mehr, die Koffer auszupacken: Der sportgestählte und sonnengebräunte Animateur erwartet ihn bereits in der Rezeption und schleift ihn ins Squash-Center. Dort drückt er ihm einen etwas zu klein geratenen Schläger in die Hand und gibt ihm einen braunen Lederball.

Unser Henry staunt Bauklötze, als er sich in der Halle umblickt: Die Squash-Wand ist durch kistengroße Energieblöcke verdeckt, die im ständigen Wechsel in allen Farben blinken (Abb. 1). Die Szene kommt ihm bekannt vor: Vor derselben Situation stand im Jahr 2069 der Privatdetektiv D. D. Manlow, als er auf der Suche nach dem verschwundenen Millionärstöchterlein Sally an einen Plasma-Freß-Mutanten geriet (s. 64'er-Sonderheft 73). Das Monster wollte seinerzeit den Privatschnüffler nur verschonen, wenn er mit einem Knochenschläger zehn Totenschädel vor einer Häuserwand abräumen würde. Da Henry Lazinger ebenfalls eifriger 64'er-Sonderhefte-Leser ist, kennt er natürlich das Spiel »Detektiv 2000« und hat durchs gleichartige Squash-Spiel mit den Totenköpfen jede Menge Training. Auch der Privatschnüffler D. D. Manlow mußte viele erfolglose Runden absolvieren, bis er es gecheckt hatte und im Adventure weitermachen konnte. Durch einen Ruck des Joysticks in Port 2 nach vorne setzt sich der Ball in Bewegung. Pro Runde haben Sie drei Bälle. Ein abgeschossener Energieblock schlägt mit zehn Punkten zu Buche (s. Score-Anzeige am rechten Bildschirm).

Die Richtung des Balls läßt sich variieren, wird er frontal oder seitlich vom Schläger getroffen. Da der aber sehr klein ist (schließlich kommt Henry *vom Planetenwinzling Tiny/4*), muß man aufpassen, den Ball nicht zu verfehlen. Sonst reduziert sich die Anzahl der restlichen Bälle (Abb. 2). Sind alle Lederkugeln futsch, ist's aus.



[1] Squash mit Hindernissen: Zerbröckeln Sie die bunten Steine, bis keiner mehr übrig ist!

[2] Nur noch ein Ball übrig: So kommt man nie in den nächsten, noch schwierigeren Level!

Drei Bälle braucht der Mann

Wer es schafft, alle Blöcke zu zerbröseln, hat damit den ersten Teil des sportlichen Fitness-Plans absolviert: Jetzt geht's ins nächste Level, mit noch schwierigeren Hindernissen. Haben Sie alle vier Spielstufen geschafft, wiederholen sich die Levelbilder – aber der Speed des Squash-Balls ist dann um einiges höher!

Sie sollten also darauf achten, nicht in einen Spielrausch zu verfallen – schließlich sind Sie hergekommen, um Urlaub zu machen! (H. W. Müller/bl)

Kurzinfo: Off the walls

Programmart: Geschicklichkeit
Laden: LOAD "OFF THE WALLS",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: Spiel enthält vier Levels. Wurden alle gelöst, geht's mit höherer Geschwindigkeit von vorne los.
Benötigte Blocks: 8
Programmautor: Hans W. Müller



Pick up all – Girls best friends

Auf Diamantensuche

Gold und Silber – edle Metalle, nach denen zu schürfen sich immer lohnt. Dürfen's zur Abwechslung mal Diamanten sein?

Die Central-Mining-Company blickt auf ein erfolgreiches Jahr zurück: Mehr als zehn neue Diamantenadern wurden in den vergangenen Monaten entdeckt. Allerdings gibt's große Probleme: Die Minenarbeiter sind in den Streik getreten. Da sich die Verhandlungen zäh hinschleppen, sucht man nach Hilfskräften, die nicht gewerkschaftlich organisiert sind. Gegen fürstlichen Lohn sollen die Ersatz-Miner nach Diamanten schürfen.

Haben Sie auch Lust, sich ein zusätzliches Taschengeld zu verdienen? Dann laden Sie das Spiel mit:

```
LOAD "PICK UP ALL",8
```

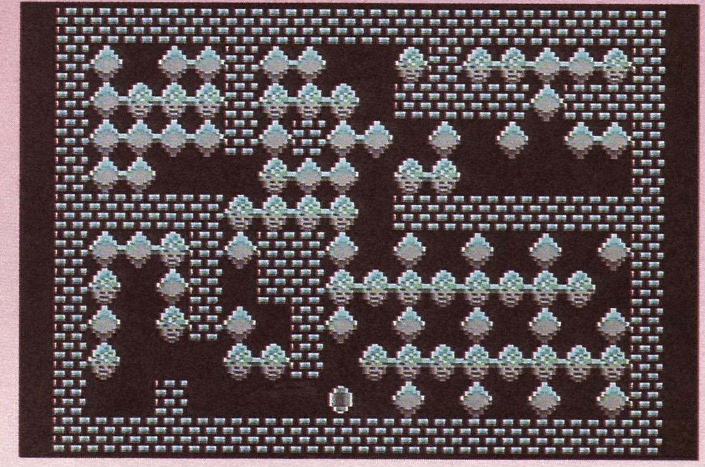
und starten es mit RUN.

Der Bildschirm mit der Diamantenmine erscheint (Abb.).



Den Minenarbeiter findet man als Kugel ganz links unten, die man mit dem Joystick in Port 2 bewegt. Neben Edelsteinen gibt's noch mehr Geröll in den Minengängen. Die wertlosen Felsen lassen sich zwar problemlos wegschieben, aber Vorsicht: Man kann sich damit den Weg zu den restlichen Diamanten endgültig verbauen – dann ist das Spiel aus und muß mit <RUN/STOP> neu gestartet werden. Planen Sie Ihre Sammelaktion also geschickt; übertriebene Eile schadet nur. Hat man alle Glitzersteine aufgelesen, erscheint der nächste Minenstollen. Das Spiel läßt sich nur mit <RUN/STOP RESTORE> abbrechen. Mit RUN kann es neu starten.

(Jörg Pöhland/bl)



Pick up all: Kein Diamant darf übrigbleiben

Kurzinfo: Pick up all

Programmart: Geschicklichkeit/Strategie
Laden: LOAD "PICK UP ALL",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: Läßt sich ein Level nicht mehr lösen, ist <RUN/STOP> zu drücken!
Benötigte Blocks: 9
Programmautor: Jörg Pöhland



Push – Kisten clever verschoben

Aufräumkommando

Schaffen Sie Ordnung in der Lagerhalle, und stellen Sie die Kisten ins Freie. Aber Vorsicht: Man bleibt leicht stecken!

Bis zur Mittagspause soll die Lagerhalle frei sein. Alle Kartons müssen hinaus auf die Laderampe gebracht werden.

Die schweren Behälter stehen kreuz und quer in der Halle herum. Der Lagerraum ist außerdem so verwinkelt, daß man die Kisten nur auf Umwegen zum Ausgang bewegen kann. Also, in die Hände gespuckt...

Laden Sie den Spiele-Bonsai mit

```
LOAD "PUSH",8
```

und starten Sie mit RUN.

Der Bildschirm zeigt die Lagerhalle. Der Schauermann steht in der linken oberen Ecke und beginnt auf Knopfdruck (Joystick Port 2) mit der Arbeit. 28 schwere Kisten sind in der Halle verteilt (Abb.), die man per Joystick und mit strategischem Geschick zum Hallenausgang schleifen muß.

Die Taste <E> aktiviert den Editormodus. Links oben erscheint der aktuelle Umriß des Spielfelds, das man mit folgenden Tasten verändern kann: <SPACE> = Freiraum, <C> = Kiste, <D> = Mauer und <E> = Exit.

Wenn sich eine Kiste festgefahren hat, ist's vorbei mit der Schieberei. Dann hilft nur noch die Taste <F1>, die einen Neustart des einzigen Levels im Spiel auslöst.

Wenn Sie mit <S> oder per Warmstart – Tastenkombination <RUN/STOP RESTORE> aussteigen, kommen Sie mit SYS 16624 wieder ins Spiel.

(Christopher Glaubwitz/bl)

Push: 28 Kisten müssen raus hier!

Kurzinfo: Push

Programmart: Strategie
Laden: LOAD "PUSH",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: integrierter Spielfeldeditor
Benötigte Blocks: 7
Programmautor: Christopher Glaubwitz



Schatzsucher – auf Geisterjagd

Grauen im alten Spukhaus

Schaurig geht's zu in Phantom's Manor: Sammeln Sie alle Geldsäcke, bevor Ihnen das Gespenst auf die Finger klopft!

Offensichtlich gibt es ausgleichende Gerechtigkeit: Eines Tages war Mud McCloud, der alte Geizhals und Geldverleiher, spurlos verschwunden. Als Tom Donnegan, ein rechtschaffener, aber armer Farmer den Halsabschneider in seinem düsteren Haus auf dem Hügel vor der Stadt besuchen und um Aufschub für die Rückzahlung seines Darlehens bitten wollte, stand die Tür sperrangelweit offen: von McCloud kein Lebenszeichen!

Seitdem steht das Haus leer. Die Leute flüstern seinen Namen nur hinter vorgehaltener Hand: Phantom's Manor. Nach Einbruch der Dunkelheit wagt sich niemand mit klarem Verstand mehr an den unheimlichen Ort: Man munkelt, daß es dort nicht mit rechten Dingen zugehe. Der Geist des Hausherrn treibe sein Unwesen und bewache wie ein Zerberus den Schatz seiner Dollars.

Etagen eingestürzt sind, kommt man nur über baufällige Leitern ins nächste Stockwerk.

Score- und Zeitanzeige

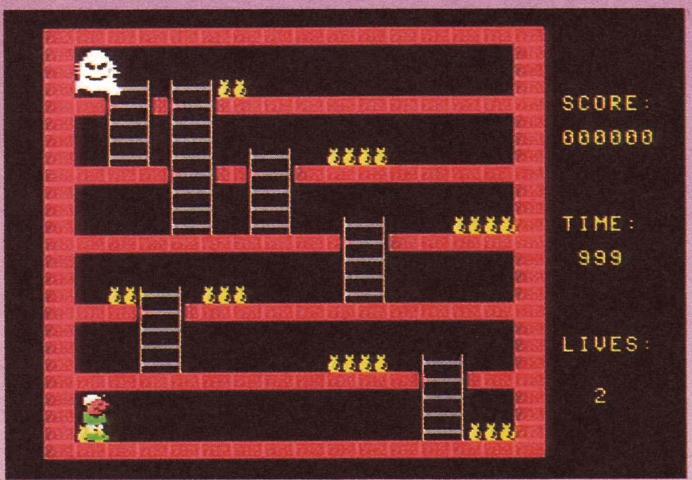
Der rechte Bildschirmrand gibt Hinweise auf den aktuellen Spielstand:

Score: Pro gesammeltem Geldsack schlagen zehn Punkte zu Buche.

Time: Beachten Sie das Zeitlimit: Der Zähler beginnt hoch bei »999«, reduziert sich aber rasend schnell bis »000«. Ob's reicht, liegt nicht zuletzt an Ihrer Fingerfertigkeit mit dem Joystick.

Lives: gibt Auskunft über die Anzahl der Restleben: Man beginnt mit dreien (2 bis 0).

Hüten Sie sich auf der Schatzsuche vorm Gespenst: Bei Spielbeginn flitzt es durch die Ebenen des Levels und nähert sich unaufhaltsam dem mutigen Abenteurer (Abb. 2).



[1] Unser Schatzsucher wartet darauf, sich die Geldsäcke zu grabschen

[2] Hämisch grinst das Gespenst, weil es den Abenteurer erwischt hat!

Viele todesmutige Abenteurer haben bereits versucht, dem Geheimnis auf die Spur zu kommen: Aber keiner hat jemals wieder etwas von ihnen gehört.

Zurück kam noch keiner

Das ist eine Herausforderung für Indiana Bones, Weltenbummler und Parapsychologe am Ghost-Rock-Arizona-Institut. Dieser unerschrockene Abenteurer lebt nach dem Motto: je gefährlicher, desto besser.

Er verspricht dem Bürgermeister des Westernstädtchens, sich über Nacht im Hexenhaus einschließen zu lassen. Bis zum nächsten Morgen will er den Schatz gefunden und die Geister vertrieben haben. Allerdings – ohne Ihre tatkräftige Unterstützung hat er nicht den Hauch einer Chance!

Laden Sie das Spiel mit:

```
LOAD "SCHATZSUCHER",8
```

und starten Sie mit RUN.

Zunächst können Sie die Spielgeschwindigkeit per entsprechender Zahlentaste von 1 (langsam) bis 4 (superschnell) einstellen. Vergessen Sie aber nicht, daß dann nicht nur die Spielfigur (Indiana Bones) schnell über den Bildschirm flitzt, sondern auch der Geist des unseligen Mud McCloud.

Das Spielfeld erscheint (Abb. 1): Oben links wartet der Geist aufs nächste Opfer; in der untersten Levelebene steht Mr. Bones am Start. Per Knopfdruck (Joystick 2) geht die Post ab!

Sammeln Sie alle Geldsäcke, die Sie in den einzelnen Stockwerken des Geisterhauses finden. Per Zufallsprinzip werden Sie nach jedem Spielstart, nach dem Verlust eines Lebens oder bei Erreichen eines höheren Levels neu im Spielfeld verteilt. Da die Treppen zu den höheren

Taktisch ist es daher oft klüger, mit dem Sammeln der Dollarsäcke so lange zu warten, bis sich das Monster wieder verkrümelt. Im Spielverlauf merken Sie rasch, daß solche Ausweichmanöver gar nicht so einfach sind: Oft muß man zähneknirschend auf den einen oder anderen prall gefüllten Geldsack verzichten – der böse Geist läßt Sie nicht vorbei!

Haben Sie das Zeitlimit überschritten, oder wurden Sie vom Gespenst erwischt, verliert die Spielfigur ein Leben. Der Bildschirm blinkt und macht Sie darauf aufmerksam (Abb. 3). Erst wenn Sie erneut den Feuerknopf drücken, kehren Geist und Indian Bones in die Ausgangspositionen zurück: Bei weiterem Knopfdruck bekommen Sie die nächste Chance.

(Maik und Mario Qualmann/bl)

Kurzinfo: Schatzsucher

Programmart: Action-Geschicklichkeit
Laden: LOAD "SCHATZSUCHER",8
Starten: nach dem Laden mit RUN
Steuerung: Joystick Port 2
Benötigte Blocks: 7
Programmautoren: Maik und Mario Qualmann



Shuttle War – gegen Energiebarrieren

...erst der zweite Treffer sitzt!

Und wenn Sie noch so genau zielen: Der erste Schuß aus der Laserkanone bleibt unweigerlich in der Energiebarriere hängen, die zwischen beiden Gegnern aufgebaut ist.

Shuttle War« ist ein Spiele-Bonsai für zwei Joysticks. Port 1 steuert das obere, Port 2 das untere Raumschiff.

Laden Sie mit:

```
LOAD "SHUTTLE WAR",8
```

und starten Sie mit RUN.

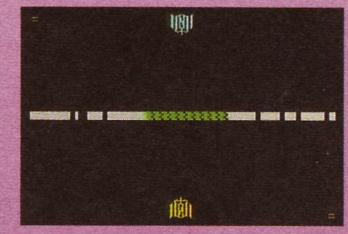
Auf dem Bildschirm stehen sich die feindlichen Shuttles gegenüber (Abb.). Die beiden Striche in der linken oberen und rechten unteren Bildschirmecke ist die Anzeige der Restleben: Zu Beginn besitzt jeder Spieler drei (inkl. des Raumgleiters, der bereits zum Kampf bereit steht).

Unaufhörlich scrollt in der Mitte ein graues Band über den Screen, das vereinzelt mit grünen Mauersteinen bestückt ist: Das ist die Energiebarriere, die zunächst beide Gegner vor Treffern schützt (Schüsse löst man per Feuerknopf aus). Allerdings reißt jedes Geschoß eine klaffende Lücke ins Energieband: Zielt man beim nächsten Schuß durch dieses Loch, kann sich der Gegner nur durch geschickte Ausweichmanöver retten.

Manchmal taucht (nach dem Zufallsprinzip) ein sich drehendes Symbol in den Energielücken auf, das man ebenfalls abschießen sollte: Damit erhöht sich die Zahl der eigenen Restleben.

Hüten Sie sich vor den grünen Mauern: Sie reflektieren jeden Schuß, den Sie darauf abfeuern und zerstören damit das eigene Kampfschiff! Die Länge der Mauer läßt sich vor Spielbeginn durch die Direkteingabe von POKE 2403, Zahl (z.B. POKE 2403,20) verändern. Sinnvoll sind allerdings nur Werte zwischen 0 und 39.

Sieger ist, wer zuerst die Armada des Gegner zerstört hat oder selbst die Anzeige von vier Raumschiffen erreicht (= vier Striche). (Manfred Lein/bl)



Shuttle War: Jeder Treffer reißt ein Loch in die Barriere.

Kurzinfo: Shuttle War

Programmart: Action
Laden: LOAD "SHUTTLE WAR",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick 1 und 2
Besonderheiten: Länge der reflektierenden Mauer läßt sich mit POKE 2403, (0 bis 39) verändern
Benötigte Blocks: 7
Programmautor: Manfred Lein



Super-Race – Minensuche

Fluß ohne Wiederkehr

Ein Abenteuerurlauber verfranzt sich und gerät in einen minenverseuchten Nebenarm des Colorado River.

Jim Shipper, Bürobote aus Denver, ist mit Schlafsack und Indianerkanu auf Trekking-Tour in den wildzerklüfteten Rocky Mountains. Eines hat er allerdings vergessen: sich mit geeignetem Kartenmaterial auszustatten. Wie die alten Wikinger richtet er sich nach dem Stand der Sonne und der Gestirne. Manchmal hält er auch den Finger in den Wind, um dessen Richtung zu prüfen.

Zwei Tage ist er bereits auf dem Colorado River flußabwärts unterwegs, als er zu einer Gabelung kommt: Geht's nun nach links oder rechts? Es kommt, wie's kommen muß: Jim steuert das Kanu in den Nebenarm, der von der US-Army früher als Übungsgelände benutzt wurde. Nach Manöverende hat man vergessen, aufzuräumen.

Minengürtel sind kreuz und quer übers Wasser verteilt. Da die Strömung zu stark ist, hat er keine Chance, den Rückzug anzutreten. Es bleibt nur der Weg nach vorne – da muß er durch! Wollen Sie ihm helfen?

Laden Sie das Spiel mit:

```
LOAD "SUPER-RACE",8
```

und starten es mit RUN.

Am linken oberen Bildschirmrand setzt sich das Boot per Knopfdruck in Bewegung. Die Minengürtel bilden schmale Lücken, durch die das Kanu schlüpfen kann (Abb.). Falls Sie doch eine Mine erwischt: Durch erneuten Knopfdruck geht's von vorne los. Die Score-Anzeige unten gibt Auskunft, wie lange man den Trip durchs Minenfeld unbeschadet überstanden hat. Denken Sie daran: Nach oben hin gibt's keine Grenzen. (Axel Seuer/bl)



Super-Race: In diesem Fluß dümpeln Minen wie Treibholz

Kurzinfo: Super-Race

Programmart: Geschicklichkeit
Laden: LOAD "SUPER-RACE",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: Bei jedem Neustart verteilen sich die Minen anders
Benötigte Blocks: 6
Programmautor: Axel Seuer



Smiley's Run – unersättlicher Ladykiller

Schlangenfraß

Aufruhr in der Schlangenfarm: Der freßwütige Marder Smiley verschlingt nicht nur Käfige, sondern auch die darin gefangenen Kobras!

Nicht nur Mungos haben keine Angst vor giftigen Königskobras: Smiley, ein Exemplar der Gattung Pac-Marder (gibt's nur im Land der Computerspiele), hat die Biester ebenfalls zum Fressen gern.

Damit er sich an die Kobras heranpirschen kann, muß man das Spiel laden:

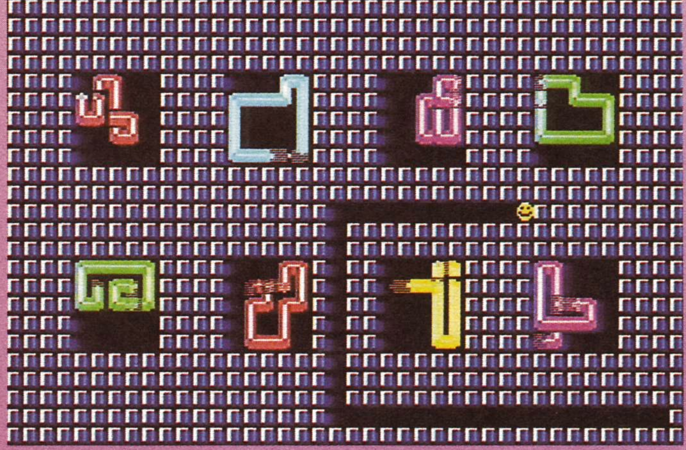
```
LOAD "SMILEY'S RUN",8
```

und mit RUN starten.

Auf dem Bildschirm öffnet sich die Schlangengrube (Abb.). Unten rechts wartet der gierige Marder ungeduldig, daß Sie den Joystick 2 bewegen.

Dann frißt er sich wie Pac-Man selig durchs Gemäuer der Schlangengrube. Die Brillenschlangen scheinen zu ahnen, daß ihr letztes Stündlein geschlagen hat: Unruhig schlängeln sie in ihren Gefängnissen hin und her. Eine Vorschrift muß Smiley aber beachten: Er kann den schlanken Ladies erst die Haut abziehen, wenn alle Mauersteine vertilgt sind! Dabei bleibt natürlich nicht aus, daß die eine oder andere Schlange wendig den Weg ins Freie findet und ihrerseits versucht, sich über Smiley herzumachen. Kobras kann man nämlich nur vom Schwanz her anknabbern. Hat eine Schlange unseren Smiley am Wickel, kann man per Knopfdruck ein neues Spiel aktivieren.

(Jürgen Graser/bl)



Smiley's Run: Pac-Man in der Grube frißt und mampft...

Kurzinfo: Smiley's Run

Programmart: Geschicklichkeit
Laden: LOAD "SMILEY'S RUN",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Besonderheiten: Die Schlangen kann man erst angreifen, wenn alle Mauerbrocken vertilgt sind!
Benötigte Blocks: 8
Programmautor: Jürgen Graser



Spaceball – Jäger der verlorenen Energie

Mit Linksdrall durchs All!

Die Energieversorgung der Erde scheint für Jahrzehnte gesichert, bis ein schwarzes Loch auftaucht und alle Depots zu verschlingen droht!

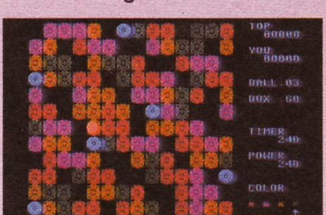
Das Raumschiff »Spaceball« wird ins All geschickt, um die Energiereserven zu retten:

```
LOAD "SPACEBALL",8
```

Das Spiel muß mit **SYS 2071** gestartet werden. Die Eingabe von RVN bringt die Meldung »SYNTAX ERROR«.

Der Bildschirm zeigt das Spielfeld mit den Energieplattformen (Abb.). Die runde Raumgaleere wartet rechts auf den Knopfdruck (Joystick 2). Da startet sie nach links.

Sie läßt sich in alle vier Himmelsrichtungen steuern. Da sich aber die Energiedepots mit irrsinniger Geschwindigkeit durchs All bewegen, driftet das Raumschiff bei jedem Sprung zur nächsten Plattform ein Feld nach links ab. Per zusätzlichem Druck auf den Feuerknopf kann man so horizontal maximal drei Plattformen links und ein Feld rechts überwinden. Vertikale Steuerung ergibt einen nach links gerichteten diagonalen Sprung. Dabei ist es egal, ob Sie den Joystick nach oben oder unten drücken.



Spaceball: Retten Sie die Energieblöcke vor dem schwarzen Loch!

Pro Plattform muß man 60 Energiedepots absorbieren. Das geht aber nur bei entsprechend gefärbten (Anzeige COLOR). Übernommene Depotquader färben sich blau. Pro Sprung aufs richtige Feld sammelt man 16 Energie-Einheiten. Achten Sie auf die Zeitanzeige (TIMER), die sich schnell verringert.

Für jeden Level stehen 240 Zeiteinheiten zur Verfügung, die geübten Spielern voll ausreichen. Sind alle 60 Depotfelder im Raumschiff verstaut, wird die Restzeit verzehnfacht und in die Score-Anzeige (TOP und YOU) übernommen.

»Spaceball« verbraucht bei jedem Sprung Energie, die man aber durch Berühren der hellblauen Felder auffrischt. Achten Sie jedoch darauf, daß der Energielevel nie »255« überschreitet, sonst verliert das Raumschiff Gravitation.

(Markus Rath/bl)

Kurzinfo: Spaceball

Programmart: Geschicklichkeit
Laden: LOAD "SPACEBALL",8
Starten: nach dem Laden: SYS 2071
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: Spielfigur bewegt sich mit Linksdrall
Benötigte Blocks: 7
Programmautor: Markus Rath

Stagger – Raum-Piraten auf Enterkurs

Desperados vom Mars

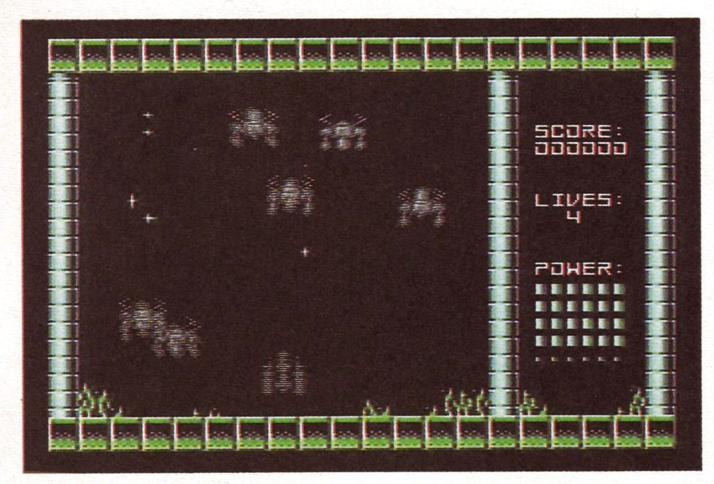
Aus den Tiefen des Alls greifen Horden von Raumbanditen einen harmlosen Weltraumtouristen an. Und der sind Sie! Um die eigene Haut zu retten, heißt es: ballern, was das Zeug hält!

Seit vielen Jahren ist er unterwegs: Mit einem zu einem Raumbus umgebauten Wohnmobil durchstreift er die entferntesten Spiralnebel und Milchstraßen des Weltalls. Der »Hitch-Hikers Guide through the Galaxy«, herausgegeben vom interstellaren Automobilclub, bietet einem Weltraum-Tramp jede Menge lohnende Reiseziele: die schwarzen Löcher von Tetuan II, die Beam-Plattform im Candius-System, der achteckige Planet Oktonix usw.

Überfall im All

Ein wenig müde kehrt der Raumtourist zurück aus dem Sirius-System, seinem letzten Reiseziel, um wieder auf der guten alten Erde Luft zu schnappen. Vor allem muß er sich auch mal dringend rasieren!

Als unser Weltraumreisender die Marsflugbahn kreuzt, versperrt ihm aus heiterem Himmel eine bedrohliche Raum-Armada den Weg: die Schiffe des hinterhältigen Marsianers



Das Motto heißt: Ballern, ballern, ballern... und ausweichen.

Erodommoc, der im gesamten Sonnensystem als grausamer Raumpirat berüchtigt ist. Ihm unterstehen mehr als 2000 Banditen. Sie sitzen in schnellen und wendigen Raumkreuzern der neuesten Generation, gespickt bis unter die Pilotenkanzel mit den modernsten Laserwaffen.

Unser Raumtramp denkt gar nicht daran, sich kampflos zu ergeben. Bevor er aber losballern kann, müssen Sie das Spiel laden:

```
LOAD "STAGGER",8
```

Gestartet wird mit RUN.

Wenn das Titelbild erscheint, sollte man den Joystick in Port 1 stecken, den Feuerknopf drücken – und los geht's (Abb.)!

Der Raumbus des Tramps befindet sich am untersten Bildschirmrand, von oben schwappen die Angriffswellen der schwarzen Piratenschiffe auf ihn zu. Ein Lichtblick in dieser ausweglosen Situation: Anscheinend hat's mit dem Munitionsnachschub nicht geklappt, denn kein gegnerisches Raumschiff feuert Geschosse ab.

Das Raummobil läßt sich nach links und rechts, nicht aber nach oben oder unten bewegen. Ab sofort sollten Sie den Finger möglichst nicht mehr vom Feuerknopf nehmen: Nur Dauerballerei hilft, um sich die unsympathischen Gesellen vom Leib zu halten! Kommt Ihnen einer zu nahe, löst sich Ihr Raumbus in Myriarden atomare Teilchen auf (Abb. 2). Allerdings kann man nicht mehrere Laserrakteten gleichzeitig losschicken: Solange das Geschoß über den Bildschirm schwirrt, bleibt der Feuerknopf wirkungslos. Erst, wenn es am oberen Rand verschwunden ist oder einen Gegner getroffen hat, kann man den nächsten Schuß abfeuern! In der Zwischenzeit, die einige Sekundenbruchteile dauert, muß man sein Heil in der Flucht suchen und den Piratenschiffen geschickt ausweichen.

Punkte- und Energieanzeige

Die rechte Bildschirmseite bringt Informationen über:

Score: Jedesmal, wenn Sie ein Piratenschiff erledigen, gibt's zehn Punkte! Je mehr Sie erwischen, desto besser: Die Score-Zahl ist nach oben hin unbegrenzt.

> **Kurzinfo: Stagger**
>
> **Programmart**: Action
> **Laden**: LOAD "STAGGER",8
> **Starten**: nach dem Laden RUN eingeben
> **Steuerung**: Joystick Port 1
> **Besonderheiten**: Extra-Punkte in Form von Buchstaben, die man abschießen muß; integrierter Sound.
> **Benötigte Blocks**: 54
> **Programmautor**: Oliver Kirwa

Lives: Zu Beginn stehen fünf Leben zur Verfügung, bei jeder Feindberührung ist eines futsch. Auch, wenn Sie den Feind ideal im Visier haben, sollten Sie in kniffligen Situationen lieber ausweichen.

Power: Behalten Sie diese Anzeige gut im Auge: Die Energiereserve Ihrer Laserkanone nimmt ständig ab!

Besorgt beobachtet man auf dem Mars den ungleichen Kampf. Obwohl die Marsianer ein ausgesprochen friedliebendes Volk sind, beschließt man, dem tapferen Erdbewohner zu helfen: Man schickt unbemannte Raumschiffe in Buchstabenform ins Schlachtgetümmel. Schießen Sie diese Bonusschiffe auf alle Fälle ab, sonst verpuffen die Extras und sind unwiederbringlich verloren!

Extra-Leben und Bonuspunkte

Die Buchstaben bringen viele Vorteile:

»E«: aktiviert ein zeitlich begrenztes Energieschild, das Sie vor Angreifern schützt,

»S«: löst die Smart-Bombe aus und erledigt alle Gegner in einem Aufwasch!

»L«: Damit erhält man ein Extraleben,

»H«: stattet den Raumbus des Tramps mit einem Hyper-Laser aus, der alles und immer trifft!

»P«: frischt die Power-Anzeige auf.

Unser Weltraumreisender von der Erde hat durch diese Extras eine (mehr oder weniger) geringe Chance, mit einem blauem Auge davonzukommen und sich samt Raumschiff ungeschoren durch die wilde Piratenhorde zu manövrieren. Ob die maximal fünf Leben dazu ausreichen, hängt nicht zuletzt davon ab, wie virtuos man Joystick und Feuerknopf bedient!

(Oliver Kirwa/bl)

Seit Weihnachten 1988 erscheint in unserer Sonderheft-Reihe etwa halbjährlich ein Spiele-Sonderheft mit Diskette. Anlaß für eine Bilanz. Lassen wir einige »Highlights« Revue passieren!

Drei Jahre 64'er-Spiele-Sonderhefte

DIE GLORREICHEN 7

Wer alle 64'er-Spiele-Sonderhefte mit Diskette besitzt und jedes Action-Game bis zum letzten Level durchgespielt hat, mußte sich bestimmt schon drei neue Joysticks kaufen! Doch auch Denkspiel-, Knobel und Adventure-Freaks kamen nicht zu kurz.

64'er-Sonderheft 37

Absolutes Highlight dieser Ausgabe ist das Geschicklichkeitsspiel »Crillion« (Abb. 1): Eine Kugel darf in verzweigten Labyrinth-Levels alle Steine abschießen – nur nicht die mit den Totenköpfen!

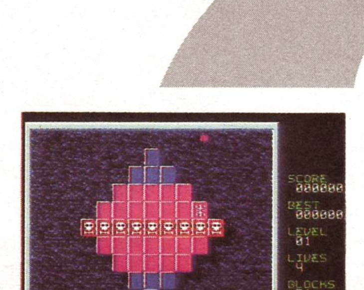
Weitere Höhepunkte dieses Hefts:

- Astromania: eine Mischung aus Action und Geschicklichkeit,
- Bully: die packende Eishockey-Simulation.

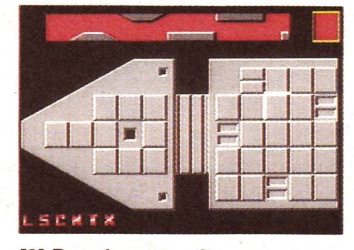
64'er-Sonderheft 42

Als waghalsiger Commander muß man im Hit dieser Ausgabe den Raumfrachter »Dreadnought« (Abb. 2) vor der Zerstörung retten.

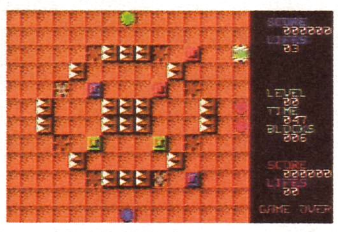
Diese Spiele gibt's ebenfalls auf der Diskette:



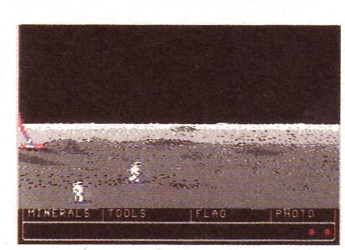
[1] Crillion: wenn alle Levels so leicht zu lösen wären wie Nr. 1...



[2] Dreadnougt: mit integriertem Leveleditor



[5] Weaver II: Hüten Sie sich vor den feindlichen Robotern!



[6] On the moon: Raumfahrer betreten erstmals die Mondoberfläche



[3] Deadzone: Drei Kampf-Asteroiden müssen vernichtet werden.

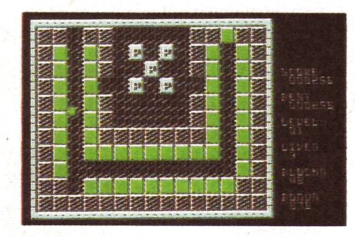
- Das Zauberschloß: ein deutschsprachiges Adventure, das Sie in die Gewölbe eines hinterhältigen Magiers führt,
- Marble Mania: Steuern Sie die kleine Kugel sicher durchs dreidimensionale Labyrinth.

64'er-Sonderheft 49

Der spannende Action-Thriller »Deadzone« (Abb. 3) ist der Höhepunkt dieser Ausgabe: Man muß die Erde vor drei Kampf-Asteroiden schützen!

Weitere Super-Games in Nr. 49:

- Tubyx: Im Wettlauf gegen die Zeit muß man eine Wasserleitung funktionstüchtig zusammenbauen,
- Mining: eine »Boulder-Dash«-Variante, die mindestens genauso viel Vergnügen macht!



[4] Crillion II: im Labyrinth der tödlichen Steine

64'er-Sonderheft 54

Der Knüller dieses Hefts ist die Nachfolgerversion »Crillion II« (Abb. 4): noch mehr Levels, noch schwieriger und noch ausgefeiltere Grafik.

Ebenfalls nicht zu verachten:

- Weaver: Gefährliche Roboter stören einen harmlosen Planetenbewohner beim Verspeisen von Energieblöcken,
- Samurai: eine gelungene Karate-Simulation nach japanischem Vorbild.

64'er-Sonderheft 61

Gute Spiele gibt's immer zweimal: Diesmal schoß »Weaver II« (Abb. 5) den Vogel ab: Die Maschinenmenschen vom Planeten »Robotron« blasen erneut zum Angriff!

Andere Highlights dieses Spiele-Hefts:

- Baccaroo: Suchen Sie 251 numerierte Androiden in 35 Ebenen eines überdimensionalen Raumschiffs,
- Hotel: die spannende Handelssimulation strapaziert die Nerven jedes Managers in spe!

64'er-Sonderheft 66

Das gab's noch nie als Spiel: »On the moon« (Abb. 6), Die naturgetreue Simulation der ersten Mondlandung 1969, mit allen Gefahren und unvorhergesehenen Schwierigkeiten!

Zwei weitere Spiele begeisterten die Leser:

- Suburbia: Retten Sie die Menschheit vor den Folgen eines Hyper-Raumbebens!
- Harte Dollars: ein Gesellschaftsspiel für jung und alt, spannender als »Monopoly«!

64'er-Sonderheft 73

Zum kurzweiligsten Spiel dieser Ausgabe wählten unsere Leser die Adventure-Parodie »Detektiv 2000« (Abb. 7), bei dem Sie nicht nur eine Menge Grips, sondern auch einen lockeren Finger am Abzug (des Joysticks) brauchen.

Zwei weitere Super-Games in diesem Heft:

- Roll it: Die 40 Levels garantieren reiche Ausbeute bei der Diamantensuche,
- Mission II: Unter nervendem Zeitdruck muß man hochbrisante Space-Bomben entschärfen.



[7] Detektiv 2000: nur eine Stunde Zeit bis zum Ablauf des Ultimatums...

Falls Ihnen das eine oder andere Spieleheft in Ihrer Sammlung noch fehlt: Für 16 Mark (inkl. Diskette) kann man es beim 64er Leserservice CSJ, Postfach 140220, 8000 München 5 nachbestellen. Verwenden Sie den Bestellcoupon auf Seite 13 in diesem Sonderheft. (bl)

SONDER HEFT 80 VORSCHAU

Eine wahre Fundgrunde für alle Fans der beliebten Benutzeroberfläche »Geos«! Neben einem ausführlichen Programmierkurs finden Sie jede Menge Tips, Tricks, Utilities und Anwendungsprogramme.

■ Der »Mega-Assembler«, ein wertvolles Instrument zur Entwicklung eigener Geos-Applikationen. Wir knacken das »Buch mit sieben Siegeln«: Unser großer Workshop macht Sie zum Geos-Programmierprofi!

■ Erste Hilfe für defekte Geos-Disketten leistet der »Disk Doktor« an Ort und Stelle im nützlichen Tool »Geos-Krankenhaus«.

■ Jede Menge neuer Druckertreiber und raffinierte Zeichensätze zu Geowrite finden Sie auf der Sonderheftdiskette.



Das Sonderheft 80 gibt's ab 24. 7. 1992 bei Ihrem Zeitschriftenhändler

Aus aktuellen oder technischen Gründen können Themen verschoben werden. Wir bitten dafür um Verständnis.

Leserumfrage im 64'er-Sonderheft 75

Aufschlußreich

Wieder haben zehn Leser ein Gratissonderheft ihrer Wahl gewonnen – als Dankeschön für die Teilnahme an unserer Mitmachaktion!

Obwohl die Nr. 75, in der unsere Umfrage erschien, selbst ein Grafiksonderheft ist, wurde »Grafik« von den Einsendern nicht zum beliebtesten unserer künftigen Heftthemen gekürt (es reichte nur zum zweiten Platz):

1. **Tips & Tricks (421),**
2. **Grafik (406),**
3. **Anwendungen (402),**
4. **Programmieren (374),**
5. **Drucker (361),**
6. **Floppy (352),**
7. **Sound (336),**
8. **Hardware (324),**
9. **Assembler (320),**
10. **Basic (316),**
11. **Spiele (299),**
12. **Einsteiger (292).**

Es sieht so aus, als seien Grafik-Freaks nicht gewillt, ihre Joysticks unzumutbaren Belastungen aussetzen: 40,9 Prozent sind nur mäßig, 30,5 Prozent überhaupt nicht an Spielen interessiert. Außerdem haben wir's offensichtlich mit lauter Profis zu tun: 36,3 Prozent betrachten das Thema »Einsteiger« mit geringem Interesse; 31,2 Prozent können darauf völlig verzichten.

Das Grafiksonderheft 75 haben überwiegend jugendliche C-64-Fans gekauft: 54,8 Prozent sind zwischen 10 und 20 Jahren alt.

Welche Ehre: Auch H. W. Müller, Autor des verzwickten Grafik-Adventures »Detektiv 2000« (64'er-Sonderheft 73) und oftmaliger Preisträger unseres »2 K-Programmierwettbewerbs« im 64'er-Magazin war unter den Einsendern!

Auch das freut uns: Bei der letzten Leserumfrage haben nur 0,5 Prozent weibliche Leser mitgemacht, diesmal waren aber 3,8 Prozent junge Damen zwischen 13 und 43 dabei!

Die Gewinner der zehn 64'er-Sonderhefte finden Sie im Textkasten: Herzlichen Glückwunsch! Wer diesmal leer ausgegangen ist: Machen Sie doch bei der Leserumfrage in diesem Sonderheft mit! (bl)

Die Gewinner

Name, Ort	Sonderheft Nr.
Elfriede Baumann, Göppingen	56 (Anwendungen)
Roger Debong, Völklingen	74 (Einsteiger)
Horst Metauge, Herford-Eickum	51 (C 128)
Dennis Brenke, Lübeck	55 (Grafik
Stefan Gärtner, Pirna-Copitz	63 (Grafik)
Karin Hielscher, Schweinfurt	76 (C 128)
Michael Alwardt, Merseburg	74 (Einsteiger)
Mike Willeck, Haltern	66 (Spiele)
Herbert Ziegler, Eppelborn	63 (Grafik)
Olaf Noack, Berlin	63 (Grafik)


Power Play -
die ganze Welt der Spiele in einem Heft!
DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
Markt&Technik
DM 6,50
POWER PLAY
SPIELE-TESTS
Hol Dir die Nr. 1
der Spiele-Magazine!

SPIELE-SPAß TOTAL FÜR NUR 19.80 DM

DAS GIBT'S NUR IN DER AMIGA SPIELE DISC NR.4:

Turrican II - der Mega-Kugel-Spaß zum Wahnsinnspreis von nur 19,80 DM. Eine geballte Ladung Action inklusive! Eine genaue Spielanleitung gehört natürlich auch dazu.



KÄMPFEN SIE SICH DURCH FREMDE WELTEN JENSEITS DES BEKANNTEN UNIVERSUMS!

Im Jahr 3025 ist die Welt nicht mehr in Ordnung: Der Krieg der Sterne beginnt. Kämpfen Sie an Bord des Schlachtkreuzers "Avalon 1" Seite an Seite mit Bren McGuire gegen die Invasion von fremden Planeten! Eine aufregende Mission voller Spannung und Abenteuer liegt vor Ihnen.

Sie entdecken **riesige Labyrinthe** und reisen durch **5 verschiedene Welten** auf **über 1500 Screens** - Ihr Turrican-Kampfanzug und **7 Superwaffen** wie Flammenwerfer, Laserbeam und Energiewellen sind Ihre Verteidigung... Ein Action-Spaß, der mitreißt!

Turrican II fesselt Sie mit seinen grafisch exzellent gestalteten bizarren Landschaften und seinen fetzigen Soundtracks. Jetzt exklusiv auf der Amiga Spiele Disc Nr. 4!

Nr. 4

Holt Euch die neueste AMIGA SPIELE DISC Nr.4 ab 10.06. bei Eurem Zeitschriftenhändler!

AMIGA SPIELE DISC - KEINER BIETET MEHR FÜR DEINEN AMIGA!